

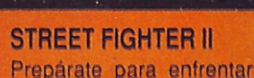
¡REGALO!
POSTER GIGANTE
RUN SABER
16
CLUB
Nintendo®
BATTLETOADS
CURSO
Nintensivo®
• DEATH VALLEY RALLY
• BATMAN RETURNS
• MARIO PAINT
ADEMAS:
• ZEN INTERGALACTIC NINJA
• WWF ROYAL RUMBLE
• SHANGHAI II
09312
7 806640 035012
Argentina $ 3.00



LEO BURNETT

Si es Nintendo Argentina, toda tu entretención está asegurada.
Y para que pases más y mejores momentos, en todos los distribuidores oficiales Nintendo Argentina, encontrarás las últimas novedades en juegos, equipos y accesorios.
Exije el sello de garantía Nintendo Argentina.





SUPER MARIO BROS 3
Nuevos y diferentes mundos. Nuevos desafíos. Combate monstruos y evita los fantasmas. Esquiva cañones y balas y rescata la varita del rey.

KIRBY'S ADVENTURE
El apetito de Kirby's está de vuelta. Sueñolandia se ha quedado sin sueños. La misión de Kirby's es devolverle a los habitantes de Sueñolandia sus felices sueños. Con 20 nuevos trucos.

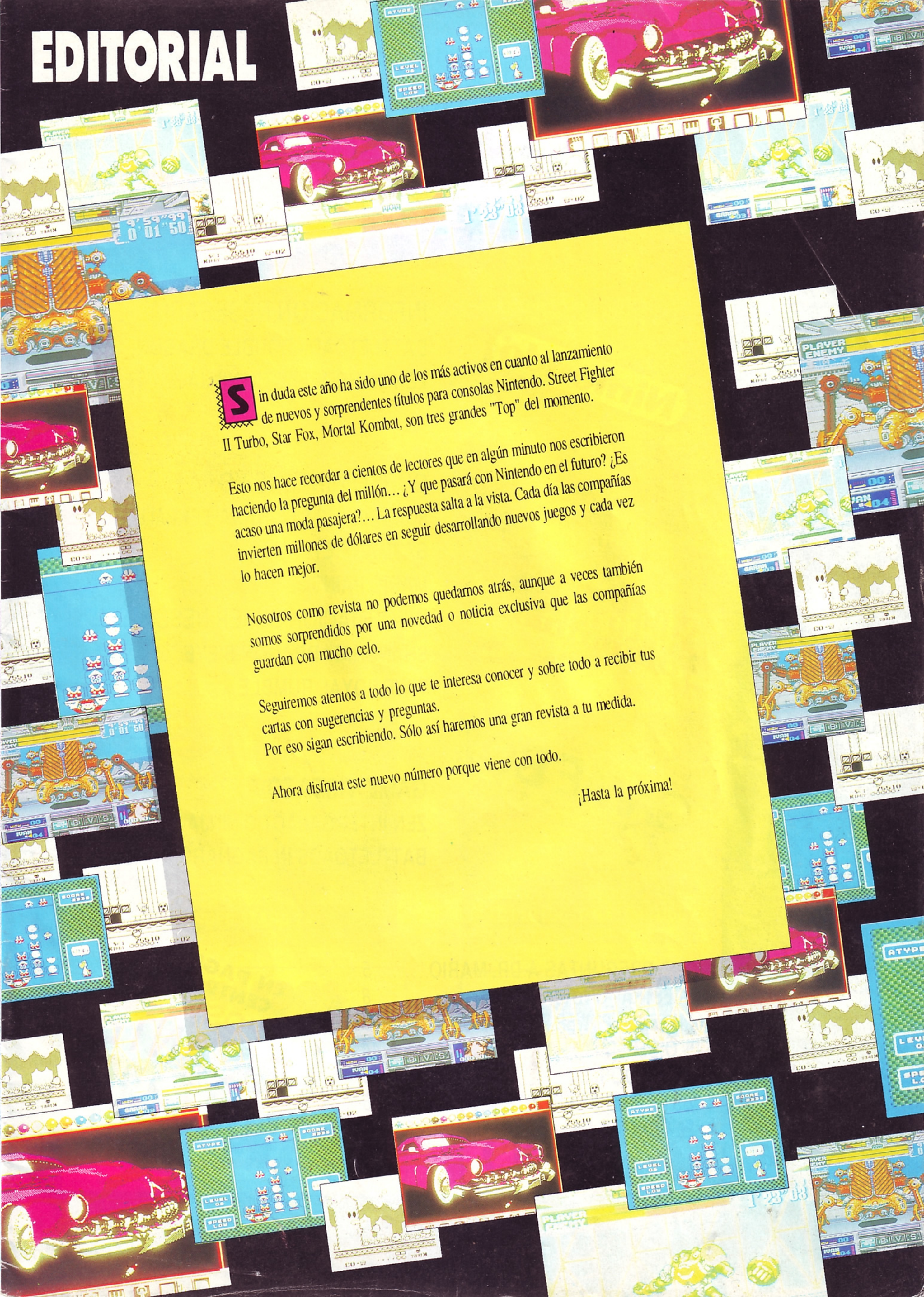
SUPER MARIO LAND
Mario en su mayor aventura. Marioland es dominada por Wario, un tirano de mal humor. Y el más malévolo rival de Mario.

STARFOX
El Primer juego que utiliza un chip Super. FX que te hará sentir dentro de la pantalla. ¡Experimenta las mejores sensaciones en Tercera Dimensión!

STREET FIGHTER II
Prepárate para enfrentar nuevos pleitos con 8 de los más salvajes combatientes. ¿Podrás sobrevivir? ¿Puede alguien?

DISTRIBUIDORES OFICIALES:
Balbachian Gregorio Sergio CARTAN Entre Ríos 828 Victoria 2000 - Rosario • Brukman Hnos. S.A. BRUKMAN Corrientes 4678 1195 - Capital Federal • City Hogar CITY HOGAR / CASA AMERICA Rodeo 1060 1120 - Capital Federal • Claramunt Fernando DATA SERV Ramón Castro 1820-1636 - Olivos • Cadesa SUPERMERCADOS NORTE Cuyo 3323 1640 - Martínez • Chiaramonte José Miguel España 657 8324 - Cipolletti • Derra José Aníbal INTERNATIONAL SURPRISE Lavalle 35, Local 36 Galería Independencia • El Mundo del Juguete S.A. EL MUNDO DEL JUGUETE Florida 736 Capital Federal • Musimundo S.A. MUSIMUNDO Avda. del Campo 1560 1427 - Capital Federal • Mariani Victor FLIPPER GAMES Córdoba 955 2000 - Rosario • Matro S.A. DIXI. LAND Humberto Primero 2286 Capital Federal • Makro S.A. MAKRO Avda. Colón 3500 5000 - Córdoba • Pequeño Mundo S.A. EL PAIS DE LAS MARAVILLAS Rivadavia 6852 1406 - Capital Federal • Rodo Hogar RODO Boedo 1054 1239 - Capital Federal • Ribeiro SACIF RIBEIRO Padernera 435 5730 - Villa Mercedes • Rias Bajas S.R.L. San Martín 398 Comodoro Rivadavia • Vertice Musical S.A. VERTICE MUSICAL 25 de Mayo 25 5000 - Córdoba • Errol's S.A. ERROL'S Hipólito Yrigoyen 1528 1089 - Capital Federal • Exedra S.R.L. EL TALLER Jorge Newbery 1728 Capital Federal • Falabella S.A. FALABELLA Alfonsina Storni 165 Guaymallén • Ganim Eduardo CENTRO MUSICAL Quaglia 211 8400 - S.C. de Bariloche • Giocattoli S.A. EL DUENDE AZUL Viamonte 657, oficina 7 Capital Federal • Hipermercados Jumbo HIPERMERCADOS JUMBO Edison 2680 1640 - Martínez • Juguetería Colón SAIC JUGUETERIA COLON Avda. Santa Fe 1309 Capital Federal • J.A.F. S.A. PERIQUITA San Martín 3087 7600 - Mar del Plata • Autoservicio de José Rivas Brentana 271 8324 - Cipolletti • Varner Cialabrini y Otros SH San Martín 174 5000 - Córdoba. • Bit Game Club Florida 723 Capital Federal.

EDITORIAL



Sin duda este año ha sido uno de los más activos en cuanto al lanzamiento de nuevos y sorprendentes títulos para consolas Nintendo. Street Fighter II Turbo, Star Fox, Mortal Kombat, son tres grandes "Top" del momento.

Esto nos hace recordar a cientos de lectores que en algún minuto nos escribieron haciendo la pregunta del millón… ¿Y que pasará con Nintendo en el futuro? ¿Es acaso una moda pasajera?… La respuesta salta a la vista. Cada día las compañías invierten millones de dólares en seguir desarrollando nuevos juegos y cada vez lo hacen mejor.

Nosotros como revista no podemos quedarnos atrás, aunque a veces también somos sorprendidos por una novedad o noticia exclusiva que las compañías guardan con mucho celo.

Seguiremos atentos a todo lo que te interesa conocer y sobre todo a recibir tus cartas con sugerencias y preguntas.
Por eso sigan escribiendo. Sólo así haremos una gran revista a tu medida.

Ahora disfruta este nuevo número porque viene con todo.

¡Hasta la próxima!



SUMARIO

REVISTA CLUB NINTENDO
EDICION 2/12 Nº 16
ENERO 1994
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Jorge Barrera S.

Diseño en Computación
Helio Galaz G.

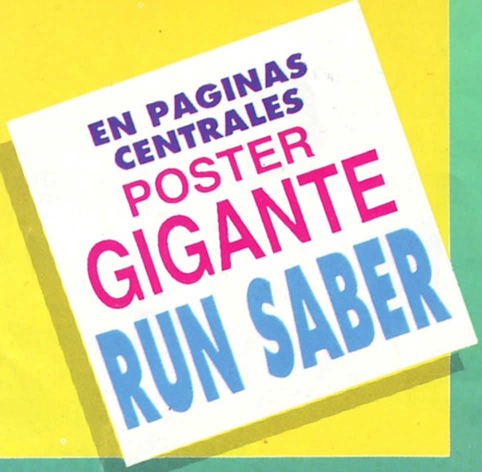
Colaboradores (Trucos y secretos)
Mirko Albuquerque
Cristian Steinlen
Cristián Díaz

Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernando Ureta. Cordinación: Iván Avila., Editorial Vanidades S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Carlos Alberto Magurno. Distribuidores: Chile, Distri buidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Santa Magdalena Nº 541 (1277), Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Enero 1994. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $15





GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM



TUS PREGUNTAS A



¡Hola! Soy un gran aficionado de Club Nintendo. Con respecto al contenido, me gusta la forma en contestan las cartas, dirigiéndose más a un amigo que a un lector. Esto hace que la sección de "Dr. Mario" sea más amena y entretenida. Asimismo, "Bola de Cristal" y "Analizando a:".
¿Porqué Axy y Spot son tan "vagos" en los videojuegos? (disculpen la expresión).

LEANDRO CASTELLANOS

Bueno, contestamos así porque realmente sentimos que quienes nos escriben a la revista son nuestros amigos. Además de esta forma podemos comunicarnos como realmente somos y no tenemos que agarrar poses que no nos quedan. Nuestros agentes secretos tienen como trabajo formal jugar videojuegos y lo hacen muy bien. Es el éxito en cualquier actividad: hacer bien lo que te toca hacer. Para ellos los videojuegos son más que una distracción... son ahora su trabajo.

Estoy de acuerdo con lo que escribieron en la revista #12 en "El Control de los Profesionales". En realidad no se puede decir que un juego sea malo, lo que pasa es que las compañías programadoras piensan en la gran variedad de gustos que tienen los videojugadores.
Por último, quisiera pedirles que en su sección " Este mes Acércate a:", incluyeran siempre al licenciatario, ya que esto dice mucho del juego. Otra cosa que quiero preguntarles es: ¿Cuánto tiempo juegan ustedes al día? ¿Acaso se dedican exclusivamente a ser agentes de Club Nintendo?

SEBASTIAN GUELLER C.

¡Buena idea! A partir de ahora tomaremos en cuenta tu idea de incluir a los licenciatarios de cada juego. Por otra parte, como le comentábamos a nuestro anterior amigo, nuestros video-jugadores y agentes secretos se dedican sólo a jugar para preparar la revista. Como verás es un trabajo muy entretenido y muy diferente a cualquier otro, pero lo tomamos con la seriedad que debe tomarse un trabajo.

◆

Les escribo principalmente por su excelente labor realizada en el CES, en el que se demostró que ustedes están al tanto de todo lo importante que gira alrededor de lo que nos interesa a los videojugadores, ya que nos mostraron lo mejor para el '93 en forma amena y con un lenguaje muy claro para todos, ya que explicaban el significado de palabras que sólo usan los programadores o los que saben computación. Espero que sigan haciendo su mejor esfuerzo ya que todos nosotros lo apreciamos. Con esa mentalidad tengan por seguro que seguirán siendo los #1.

AARON GONZALEZ S.

***Gracias por tu carta y otras similares de: Carlos Manjarrez, Jorge Salgado S., Luis Antonio Peña D., Raymundo Domínguez C., Jesús M. Castañeda, Miguel A. Reyes E., Octavio Ulises M., Ricardo Quiroz y Fabián Munguía G. Esto motiva a todo el grupo a dar siempre lo mejor.
Muy pronto te informaremos que ocurrió en el C.E.S. de Chicago.***

◆

Adquirí el número de Club Nintendo 10 y estoy muy emocionado por el nuevo Chip Super FX, aunque en el nuevo juego de Star Fox, digamos que hay algo en los gráficos que no me satisface, no se qué es, quizá hay demasiados ángulos. Bueno, es el primer juego, seguro que los futuros estarán mejor.

DAVID FERNANDEZ P.



Tal vez tengas un poco de razón en cuanto a los gráficos en foto, pero a estas fechas casi seguro que ya lo viste en pantalla y estarás convencido de que es una acción y gráficas que nunca antes habías visto, pero no para ahí la cosa; jugarlo es una sensación totalmente distinta y tienes que habituarte al control de la nave utilizando siempre los 6 botones Alberto Cendejas de Uruapan Michoacán, también nos mandó una carta para preguntar si este juego viene programado a su máxima capacidad y la respuesta es NO. Como tú mencionas, apenas es el primero y seguramente los cartuchos con el Chip SFX nos seguirán sorprendiendo este año.

Una recomendación a Axy y Spot es que no muestren sus fotografías. Es mejor que queden en incógnita, ya que al verlos en la calle algunas personas les pueden preguntar sobre los juegos en un mal momento y así evitan problemas ¿no creen? Se despide amistosamente.

JUAN PABLO OVIEDO

Fíjate que tienes mucha razón. Su anonimato les ha permitido conocer muchas opiniones que nuestros lectores tienen de ellos; además es imposible que recuerden todos los detalles de todos los juegos en un instante y si en la calle o en cualquier lugar los videojugadores llegaran a preguntarles sobre distintos juegos, no les alcanzaría el tiempo ni para contestar (sin ver el videojuego) ni para trabajar en la revista.

◆

¿Por qué en la entrada que tiene el NES no se hace otro aparato como el CD ROM o un Chip como el SFX? Parece que se están olvidando del NES.
En un número anterior, en "Los Grandes de Nintendo", se equivocaron: Pusieron Bart vs. Radioactiveman y es Bart and the Radioactiveman.

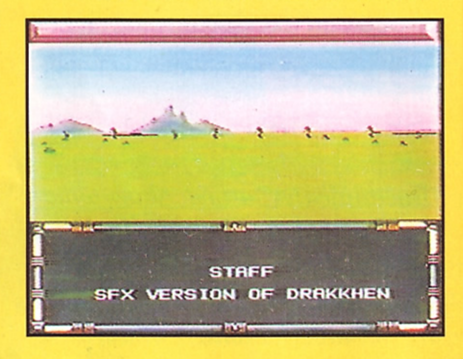
MARTIN GARNICA LOPEZ

En estados Unidos de Norteamérica el Super NES ha desplazado al NES, no así en otros países donde el sistema de 8 bit tiene aún muchos fanáticos. Desarrollar accesorios y aparatos que complementen al NES, aunque fue contemplado por Nintendo cuando lo diseñó, en este momento no sería costeable y no se marcaría una superioridad muy clara que si se hacen a partir de Super NES. Afortunadamente, y como lo hemos dicho, los más grandes licenciatarios han confirmado que seguirán apoyando al NES con nuevos títulos; de hecho, este año se lanzarán más juegos que el año en que se introdujo el sistema.
Efectivamente nos equivocamos con el nombre del juego de Acclaim, pero no es como tú lo indicas. El nombre correcto es Bart meets Radioactiveman.

◆

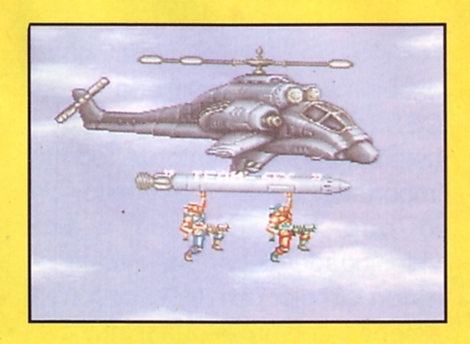
Tenemos una duda sobre el final de Drakkhen ¿tiene el Chip SFX? También en Contra III ponen Team SFX.

MAURICIO RUBBENS S.



Tengo una gran duda sobre el Chip SFX, ya que Star Fox es el primer cartucho con este Chip, pero al terminar Contra III agradecen al Team SFX.

ANDRES BERUTI F.



Star Fox es el primer juego con el Chip SFX, lo que pasa es que inicialmente el nombre del Super Famicom y del Super NES, iba a ser SFX (que en inglés se pronuncia "ES EFEX" o sea Super Efectos) por los efectos en ese entonces únicos de rotación y escala.
Sin embargo, decidieron ponerle los nombres que ahora tienen tanto en Japón como en América. Esto confirma que desde el lanzamiento del equipo de 16 bit, Nintendo ya trabajaba en el Chip SFX. Sorprendente ¿no creen?

◆

Hay muchas revistas que hablan de videojuegos y me parecen más completas que la revista Nintendo, ya que hablan de otras consolas y juegos de otras marcas.

ALEJANDRO LEON

Es cierto que no somos la única revista dedicada a los videojuegos, pero sí que somos la mejor. Queremos explicarte algo que de seguro aclarará tus dudas al respecto. Supongamos que tú tienes el cartucho de Battletoads para Nintendo. Si compras una revista cualquiera, encontrarás media página dedicada a tu juego, ya que todas las demás hablan de cientos de otros juegos que tú no tienes, por lo tanto estás pagando el valor de una revista completa por media página de información. En cambio, si compras nuestra revista, hallarás 6 ó 7 páginas dedicadas exclusivamente a tu juego.





The Addams Family



CADA PASO QUE DES PUEDE SER EL ULTIMO



HAY OBSTACULOS MORTALES EN TODAS LAS HABITACIONES



EVITA LA TELARAÑA



EXPLORA EL LOCO MUNDO ALREDEDOR DE LA MANSION ADDAMS



¡ES GOMEZ VOLANDO AL RESCATE!



¡GRAVES PROBLEMAS! ¡MORTICIA HA SIDO SECUESTRADA! SOLAMENTE GOMEZ PUEDE RESCATARLA O ELLA ENFRENTARA UN DESTINO PEOR QUE LA VIDA. MUCHOS PELIGROS RONDAN CADA RINCON DE LA MANSION, PERO CON MERLINA, PERICLES Y EL TIO COSA A TU ALREDEDOR, LA AYUDA SIEMPRE ESTARA A MANO. ASI QUE PREPARATE PARA LA ACCION Y...

¡BIENVENIDO A LA FAMILIA!

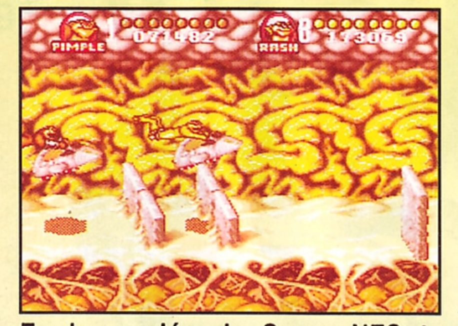
NUESTRA PORTADA

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS



¡Al fin!, después de más de un año de espera podremos disfrutar de una de las aventuras con más acción, increíbles gráficos y un reto del cual pocos podrán salir victoriosos, ¡sí!, hablamos de Battletoads in Battlemaniacs para Super NES y para completar este mes de acción "a la Battletoads" también tenemos Battletoads in Ragnarak's World para Game Boy; ¿no es esto digno para aparecer en la portada de Club Nintendo?
Estos 2 juegos se desarrollan en diferentes formas; en Battletoads in Battlemaniacs 1 ó 2 jugadores podrán unirse para adentrarse en los peligrosos terrenos de la máquina T.R.I.P.S. 21 donde se encuentran prisioneros Zitz y Michiko Tashoku; así que Rash y Pimple se deben preparar a luchar a través de 6 niveles de pura acción más 2 increíbles bonus Rounds para rescatar a sus amigos de las garras de Silas Volkmire y Dark Queen.

En Battletoads in Ragnarok's World mientras Zitz y Pimple se encontraban escoltando a la princesa Angélica fueron sorprendidos por la gran nave Gargantúa de Dark Queen; tras esta situación sólo queda una cosa por hacer, que Rash se lance al rescate de sus amigos en un juego basado en el primero de la serie de los Toads para NES, donde incluye 7 niveles de lo más espectaculares y con gran el gran reto al que nos tienen acostumbrados los Toads.
Así que no importa el sistema que tengas, ya que en cualquiera podrás disfrutar de las aventuras de estos intrépidos sapos, ya que también en el NES veremos a Battletoads-Double Dragon, en un juego muy original.



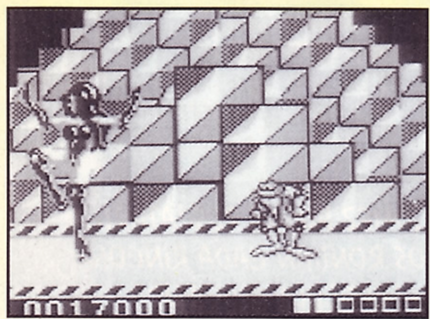
En la versión de Super NES te enfrentarás a nuevos retos... y viejos también.



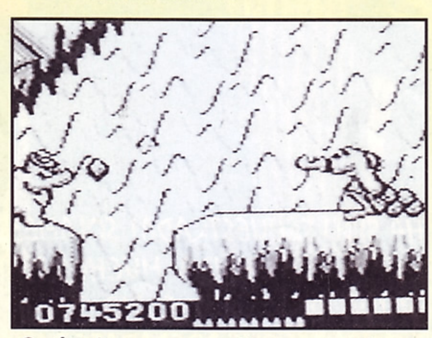
Y como siempre, te tendrás que enfrentar a enemigos que te dejarán con la boca abierta.



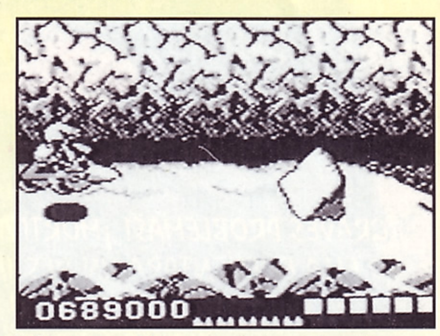
Realmente es un gran placer achicharrar a una rata tan gorda y latosa como ésta.



Aunque Dark Queen sea una dama no esperes que te invite a tomar el té cuando llegues con ella.



¿Qué tal unas guerritas con el hombre de nieve?

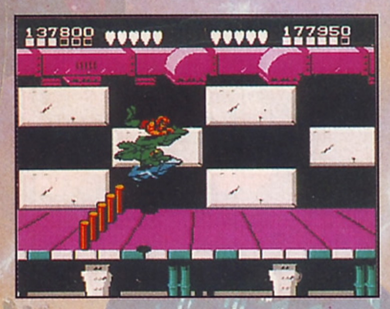


Sólo tus reflejos podrán salvarte en la carrera de velocidad.



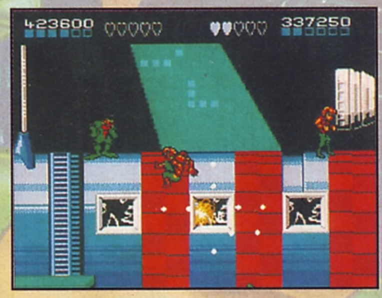
INFORMACION NESESARIA





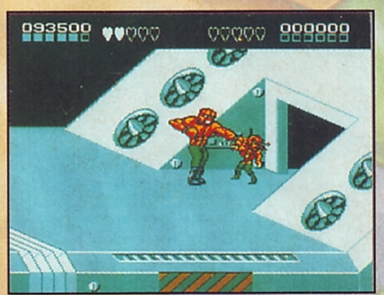
Aunque de este juego te hablaremos con más detalle en el próximo número, aquí te presentamos un pequeño avance para que lo vayas conociendo.

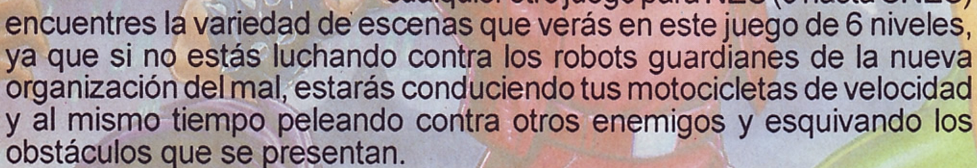
Mientras Dark Queen y la organización Black Shadow Warriors unían sus fuerzas para así lograr la tan ansiada conquista del mundo formando un terrible equipo del mal, en otro lado se formaba un equipo para combatirlos: los Battletoads y los Double Dragon juntaban sus fuerzas para crear "The Ultimate Team".

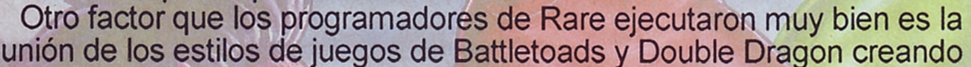


Quizás si tú has leído nuestros anteriores reportes acerca de este juego, pienses que estamos exagerando al decir lo bueno que es, pero no, realmente desde cualquier punto de vista que se vea, este es un gran juego para NES, ya que aquí Rare vuelve a mostrarnos que no se necesitan grandes cantidades de Megas para programar un buen juego (Battletoads-Double Dragon contiene sólo 2 megas de memoria, pero por la cantidad de gráficos, detalles, efectos y movimientos del personaje podrías jurar que es de más) sino una gran creatividad; realmente es muy difícil que en cualquier otro juego para NES (o hasta SNES) encuentres la variedad de escenas que verás en este juego de 6 niveles, ya que si no estás luchando contra los robots guardianes de la nueva organización del mal, estarás conduciendo tus motocicletas de velocidad y al mismo tiempo peleando contra otros enemigos y esquivando los obstáculos que se presentan.



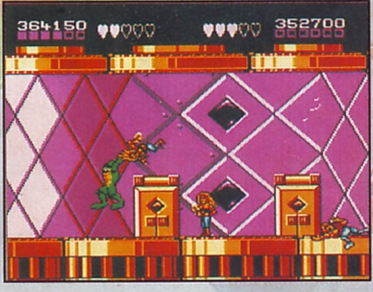




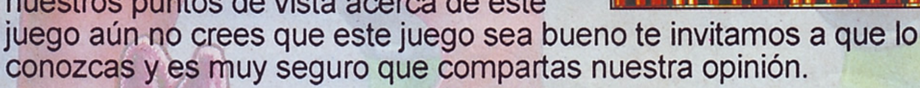


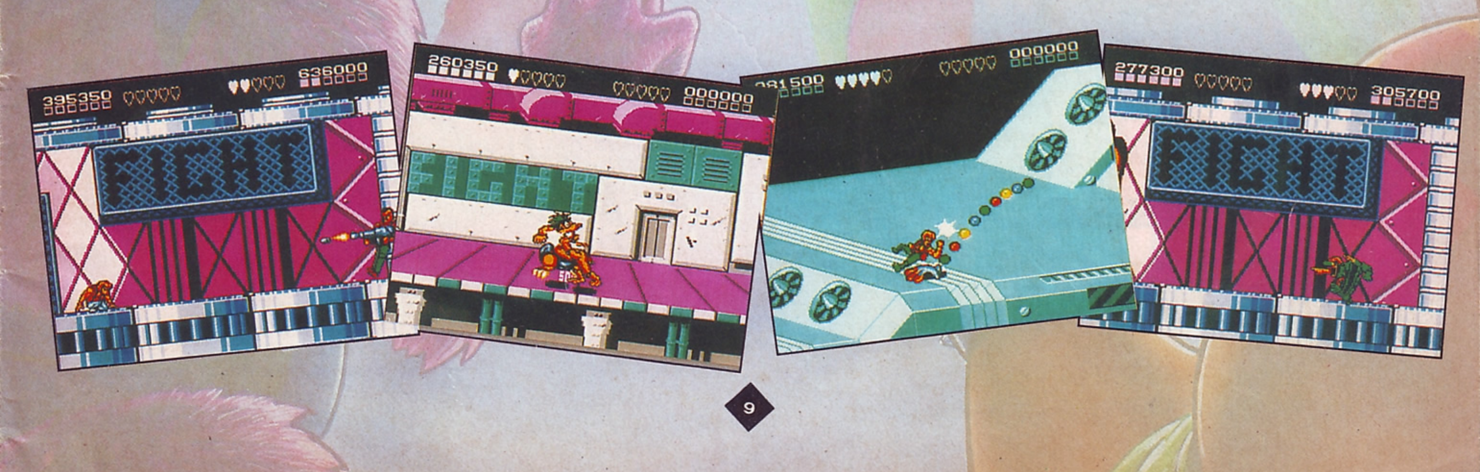
Otro factor que los programadores de Rare ejecutaron muy bien es la unión de los estilos de juegos de Battletoads y Double Dragon creando una súper acción con un gran factor de diversión y esto es muy sorprendente, ya que es la primera vez que trabajaban con los personajes de Double Dragon.



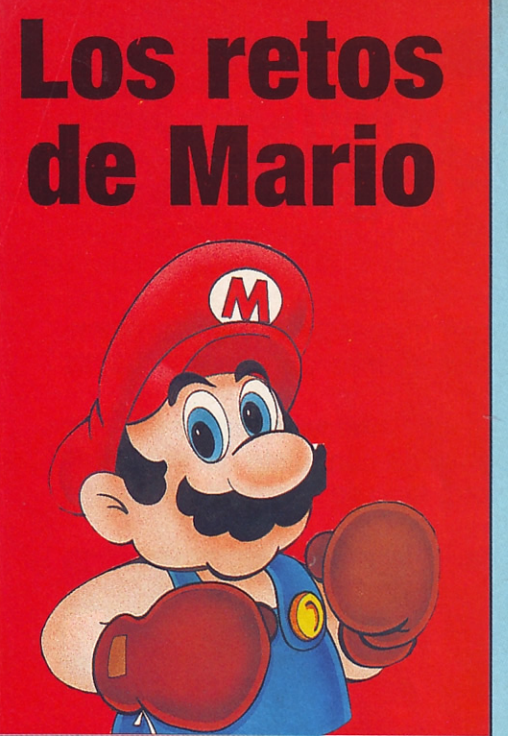


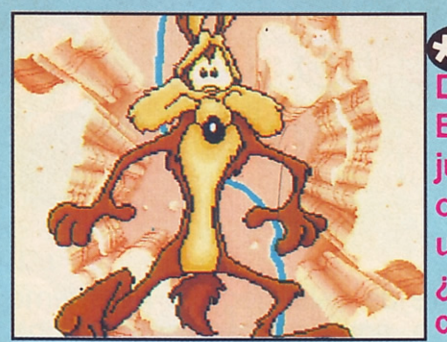
Realmente sería un error dejar pasar este estupendo juego; si después de leer nuestros puntos de vista acerca de este juego aún no crees que este juego sea bueno te invitamos a que lo conozcas y es muy seguro que compartas nuestra opinión.





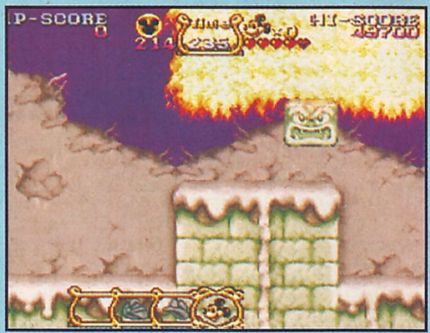
Los retos de Mario





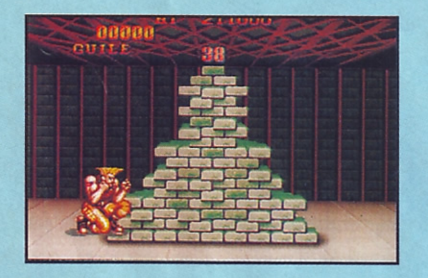
ROAD RUNNER'S Death Valley Rally
En los créditos al finalizar el juego aparece un error ortográfico en el nombre de una ciudad norteamericana, ¿cuál es y cómo se escribe correctamente?

MAGICAL QUEST: Starring Mickey Mouse
Dinos dónde está Mickey y cómo llegó ahí.



RESPUESTAS A LOS ANTERIORES RETOS

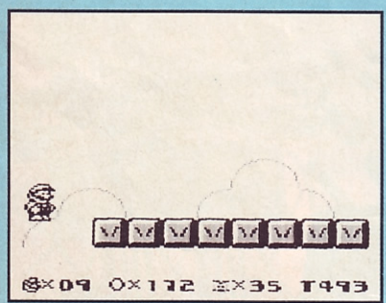
STREET FIGHTER II
¿Cómo puedo sacar un Sonic Boom arriba de la pirámide o del coche?
Lograrlo es sencillo, lo único que debes hacer es ejecutar un Flash Kick y en el momento en el que Guile se encuentre en el aire haz el control hacia atrás, así al caer podrás realizar el Sonic Boom.



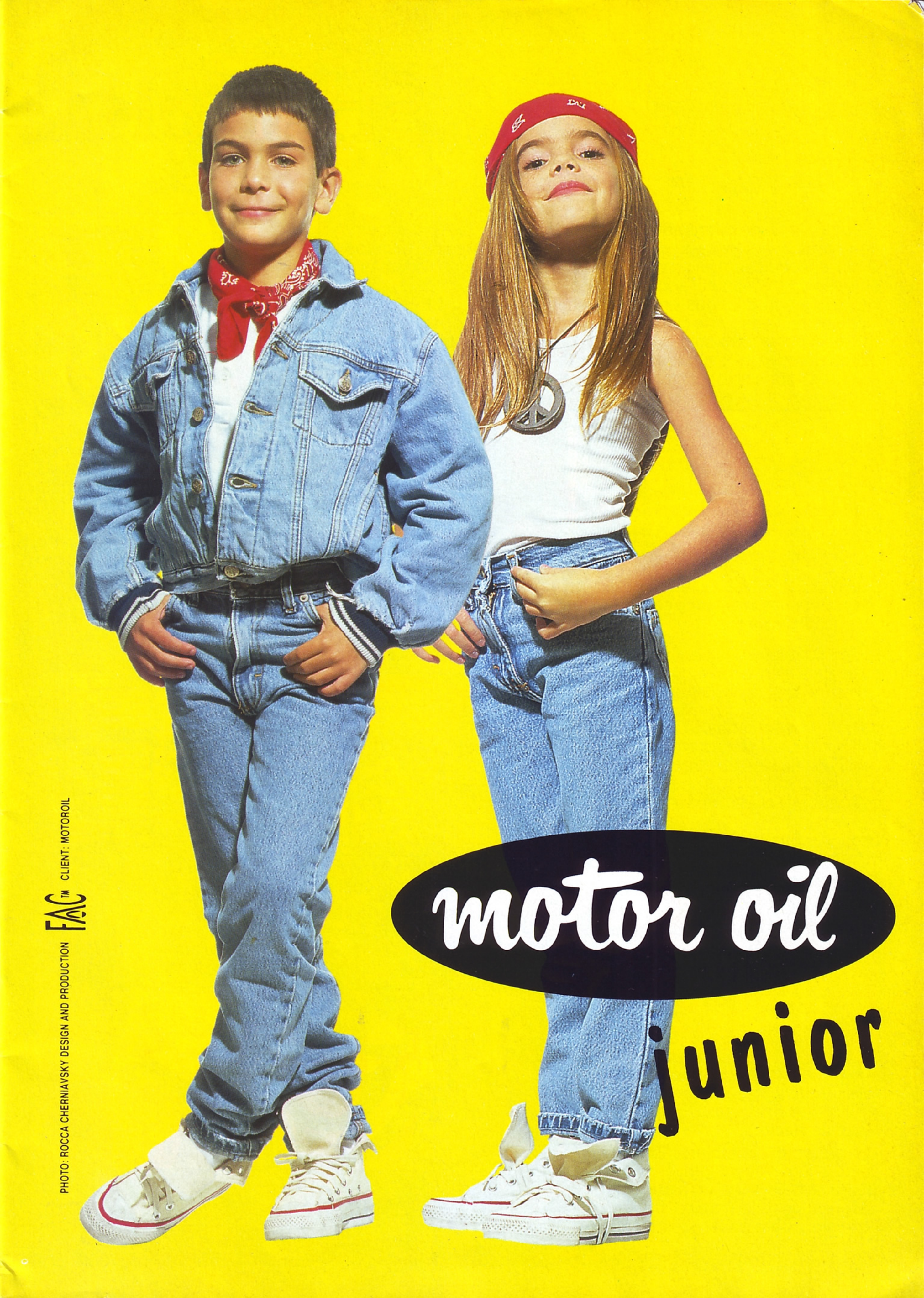




Como en ocasiones anteriores consideramos importante recordarles que cada juego tiene su estrategia y muchas formas de terminarlo. Si tu planificas con paciencia tu juego, seguramente podrás llegar mejor y más rápido al final de cada etapa.
Cuando logres comprender la mecánica que hay al interior de las etapas, no tendrás problemas para descubrir todos los trucos y lugares secretos que posee cada nivel.
Recuerda que todos los juegos de Nintendo estan hechos para desafiarte a pensar y desarrollar tus habilidades.



SUPER MARIO LAND 2
En esta zona ¿dónde hay un bloque invisible en el que te puedes subir?
El bloque invisible lo encuentras en la escena del Jefe, y está al principio de ésta misma, lo único que debes hacer para encontrarlo es brincar hacia la izquierda.


motor oil
junior
PHOTO: ROCCA CHERNIAVSKY DESIGN AND PRODUCTION FAC™ CLIENT: MOTOROIL

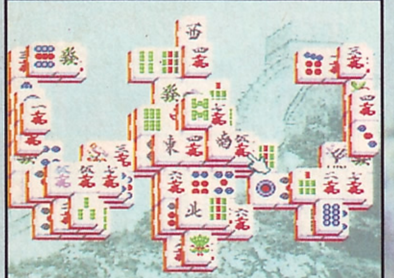


SHANGHAI II

He aquí un juego diferente para Super Nintendo. Sí, sí ya sabemos que no es el típico juego de habilidad, brincos, pasajes secretos y vidas escondidas, pero para muchos este juego es, además de entretenido, relajante y sobre todo, como dijimos, diferente.



De hecho son 2 juegos en uno: Shanghai y Dragon's Eye. Ambos juegos orientales y que tienen una misma base: buscan pares de las cartas puestas pero sólo que estén "libres", es decir que estén a las orillas derecha o izquierda. Tal vez te suene muy tonto (como a nosotros al principio) pero conforme vas conociéndolo te vas picando. Shanghai lo puedes jugar tú sólo tranquilamente buscando pares que no estén atrapados o sea de los extremos de cualquiera de los 4 niveles,(porque algunas cartas se enciman a otras.) El objetivo del juego es eliminar todas las cartas. Tienes que pensar porque hay veces que tienes más de una alternativa y si no lo haces en la secuencia más conveniente tienes el riesgo de dejar atrapada una carta para siempre. También puedes jugar tú sólo, pero esta vez con reloj y la tercera alternativa es jugar contra alguien más, para lo cual a cada quien le dan su reloj y en cuanto el jugador 1 termine, empieza a correr el tiempo del jugador 2.



Hay diferentes acomodos de las fichas o cartas.



Jugando sólo contra el tiempo con baraja de letras.

La disposición de las cartas puede variar conforme a tu dominio del juego y la dificultad que desees, incluso si los caracteres chinos de sus cartas te confunden puedes cambiarlas a distintas barajas como banderas, señales de tránsito, letras... o incluso a baraja Hanafuda (que es lo que hace más de cien años Nintendo empezó a distribuir en Japón).



Uno contra otro con la baraja original



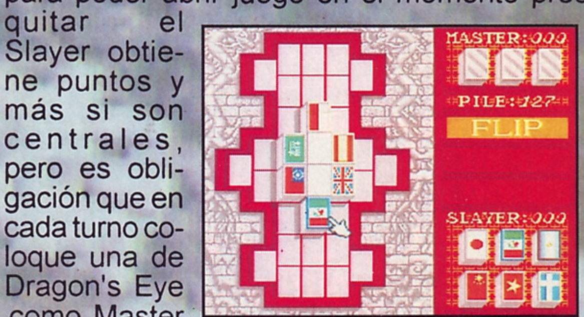
Menú opción cartas

Dragon's Eye requiere más concentración y estrategia. Aquí el "slayer" deberá tratar de taparle al "master" todas las cartas posibles pues si logra llegar a un segundo piso de cartas empezará a acumular puntos. El Slayer mientras tanto deberá también de tratar de colocar cartas clave (de las que tenga par o que no hayan salido) para poder abrir juego en el momento preciso. Por cada par que logre quitar el Slayer obtiene puntos y más si son centrales, pero es obligación que en cada turno coloque una de sus cartas en el tablero. En Dragon's Eye puedes jugar como Slayer o como Master contra el C.P.U. o contra otro jugador.



Aunque en sí el juego no lo necesita, pero para aprovechar las ventajas del Super NES se hizo este efecto.

Este es un título difícil de encontrar de Activision, pero para todo hay gustos.



El juego de Dragon's Eye con baraja de banderas.



Slayer está en serias dificultades.

LLAVES DE LA AVENTURA

Estas son las llaves, en Uruguay, para pasar las mejores aventuras. Claro. ¡Son tus clubes Nintendo! Hacete socio del que esté más cerca de tu casa y jugá con más poder que nunca. Con el poder de Nintendo.



- 1 CAVIA 2782
- 2 SCOSERIA 2856 ESQ. R. GRASERAS
- 3 21 DE SEPTIEMBRE 2809
- 4 ROSTAND 1554
- 5 C. COM. PARQUE POSADAS LOC. A
- 6 PZA. VIDIELLA 5640
- 7 SUPERMERCADO DISCO Nº2
- 8 AVDA. SUAREZ 3426
- 9 BVAR. ARTIGAS 3794 BIS
- 10 SARANDI 555 (MALDONADO)
- 11 AVDA. I.L. GIANNASTTASIO LOC. 2 (LAGOMAR)
- 12 CALLE 1 Y 22 (A METROS DEL CASINO) (ATLANTIDA)
- 13 FLORENCIO SANCHEZ 729 (CANELONES)
- 14 SAN JOSE 1031 LOC. 13
- 15 CONSTITUYENTE 1460
- 16 ATAHONA 3611
- 17 LEGRAND 5085
- 18 BERRO 1245
- 19 AV. 18 DE JULIO 2262
- 20 RIVERA 4468 BIS
- 21 BVAR. BATLLE Y ORDOÑEZ 2001
- 22 AV. ESPAÑA 1452/62 (PAYSANDU)
- 23 PEREZ CASTELLANO 1480
- 24 BVAR. ARTIGAS 2258
- 25 AV. BLANDENGUES 687 (SALTO)
- 26 ARTIGAS 975 (PANDO)
- 27 8 DE OCTUBRE 3976 GAL. LA MASCOTA LOC. 005
- 28 ALBERTO ZUM FELDE 2090 BLOCK 46 LOC. 005 A
- 29 AV. AGRACIADA 4129 LOCAL 74
- 30 SAN MARTIN 2344
- 31 SARANDI 781 (RIVERA)
- 32 RIVERA 469 STA. LUCIA (CANELONES)
- 33 LUIS ALBERTO DE HERRERA 1056
- 34 GALERIA LA FE LOC. 7 (TACUAREMBO)
- 35 8 DE OCTUBRE 4938
- 36 GENERAL FLORES 3430
- 37 RAMON GANADOR 3422 BIS
- 38 DR. POUEY 616 (LAS PIEDRAS)
- 39 LUIS A. DE HERRERA 2583

Nintendo®

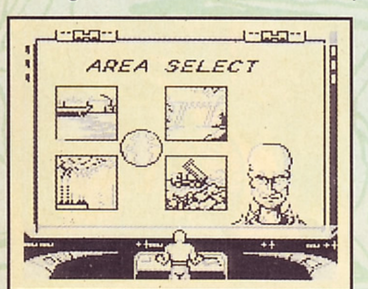


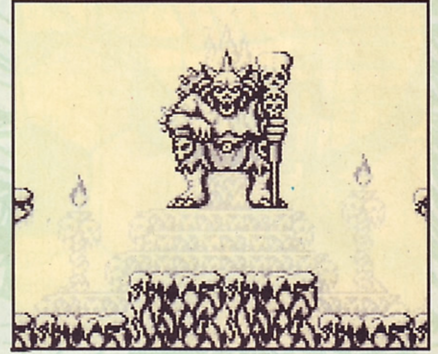
Zelmar Michelini 1140
Tel. :92 27 84 /90 29 39
C.P. 1100
Montevideo-Uruguay

GAME VISTAZO A:



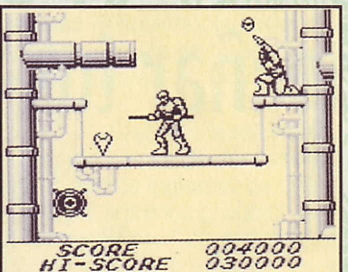
Zen es un ninja que vino desde el planeta Om para ayudar a combatir los problemas ecológicos de la tierra causados por un diabólico ente llamado Lord Contaminous; éste ser sólo puede ser destruido por una extraña piedra conocida como el Geo Crystal que está en propiedad de un niño llamado Jeremy; así que Lord Contaminous lo ha secuestrado y encerrado en un cristal para evitar que use el Geo Crystal en él; la única esperanza para la tierra es que Zen rescate a Jeremy y el Geo Crystal.

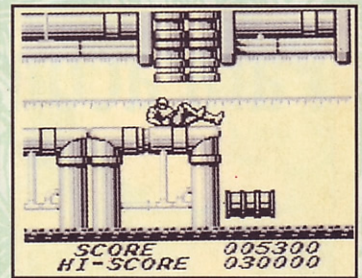


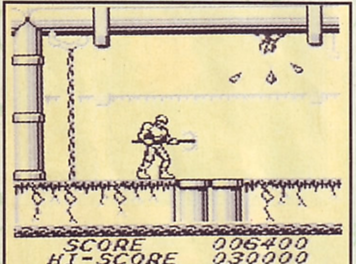


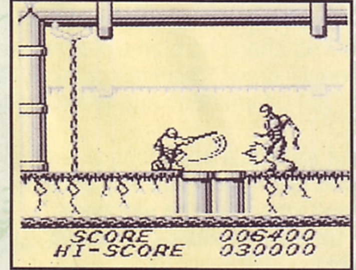
Antes de enfrentarte a Lord Contaminous debes "limpiar" 4 áreas de desastre ecológico, las cuales podrás elegir en pantalla sin importar cual tomes primero.

OIL AREA Algunas partes de Oil Area son un poco resbalosas debido al derrame de petróleo provocado por Oil Slick; es importante que acumules poder en tu Photon Stick para eliminar a los enemigos desde lejos, cuando vayas descendiendo ten cuidado con los "ojos" que disparan, los tipos que arrojan granadas y los tubos en llamas, más adelante debes tener cuidado con los barriles que suben y bajan, calcula caer en ellos cuando apenas estén saliendo.



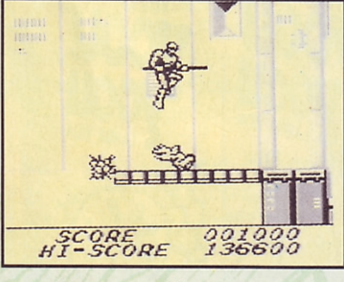


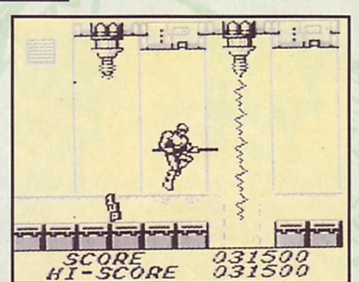


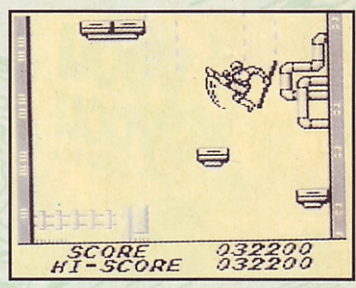


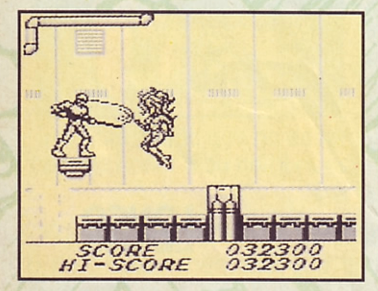
Enemigo Oil Area: Oil Slick Este tipo puede ser muy resbaladizo pero no es difícil; cuando aparezca dale un golpe de poder de tu Photon Stick pero debes estar agachado; cuando comience a rebotar sólo esquívalo y aléjate de él cuando se pegue a la pared pues te disparará, empieza a acumular poder para que cuando caiga lo puedas golpear, repite esto hasta que lo elimines.

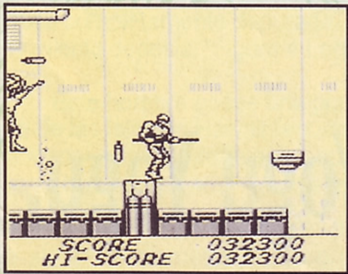
DAM AREA Toda el agua que se encuentra en la presa está contaminada debido a la lluvia ácida que Sulfura ha dejado caer sobre ella; al principio del área debes tener cuidado con los rayos que caen del techo y con las corrientes de agua al hacer un salto ya que puedes caer; otro lugar en el que debes tener cuidado es cuando estés subiendo porque si saltas cuando esté cayendo agua serás arrojado hacia abajo y si no calculas bien puedes caerte al vacío y perder una vida, debes tener especial cuidado en el área donde aparecen y desaparecen las bases.





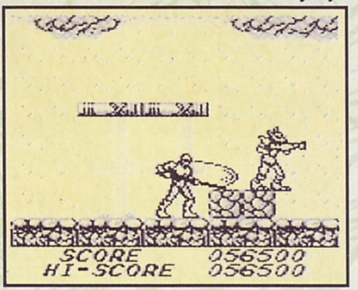


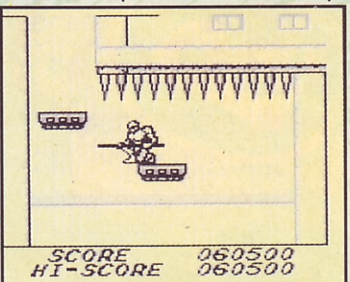


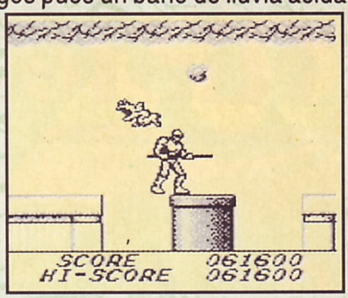


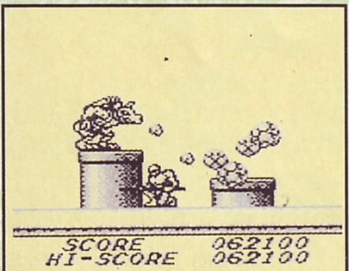
Enemigo Dam Area: Sulfura Súbete inmediatamente a la pequeña base de la izquierda y desde ahí dale varios tiros de poder, cuando se acerque hacia ti por segunda vez bájate y corre hacia la base de la derecha para esquivar sus bombas y seguir disparándole, si eres lo suficientemente rápido la podrás eliminar antes que te bañe con su lluvia ácida.

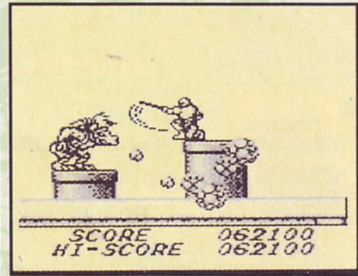
SMOG AREA Lo que antes era un verde bosque ahora es un cementerio de árboles gracias a los efectos del smog provocados por Smogger; al principio debes tener mucho cuidado y fijarte cuando aparezcan los relámpagos pues un baño de lluvia ácida te espera; al ir subiendo debes tener una buena medida en tus saltos pues unos pequeños ventiladores harán que te descontroles; al llegar a la zona de los picos si te agachas en la primera base podrás evitar ser eliminado.





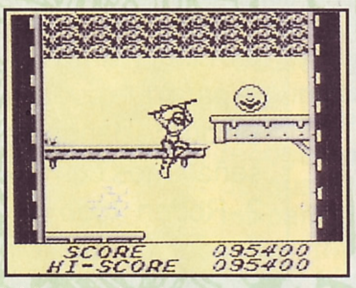


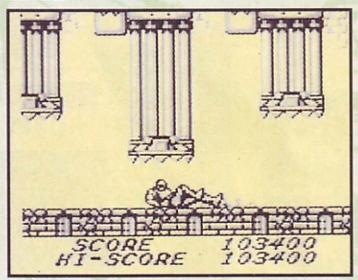


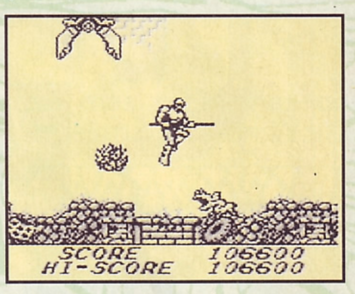


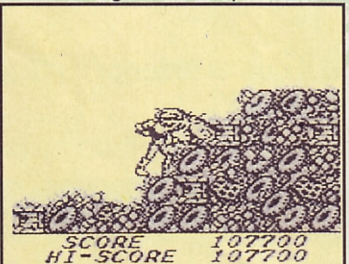
Enemigo Smog Area: Smogger
Smogger no es un enemigo que se caracterice por ser muy difícil, si aparece por el tubo de enmedio sólo ve a cualquiera de los 2 tubos que están a los lados y agachado dale golpes de poder con tu Photon Stick; cuando aparezca en cualquiera de los tubos de la orilla agáchate como indica la segunda foto para evitar que te dé con su smog, después patéalo.

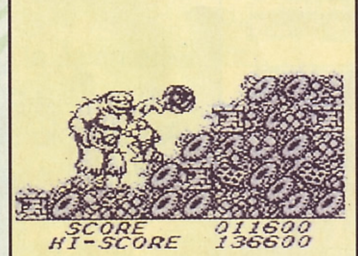
DUST AREA
Este gigantesco basurero es el dominio de Garbage Man; la primera parte de esta escena será difícil, pero al venir en descenso lo deberás hacer muy rápido ya que varias toneladas de basura vendrán cayendo detrás de ti (no olvides que haciendo el control hacia abajo + B puedes dejarte caer por algunas bases); otro punto en el que debes tener especial cuidado es con las trituradoras de basura, porque con una sola vez que te toquen te eliminan; cuando llegues a las palas mecánicas que dejan caer basura pásate sin detenerte y así evitarás que te dañen.





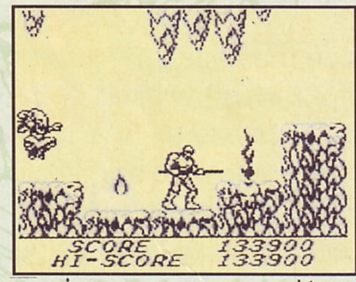


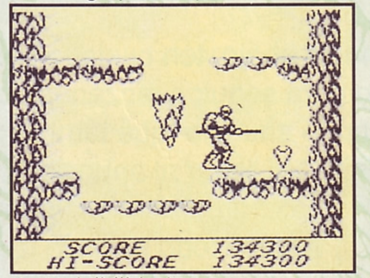


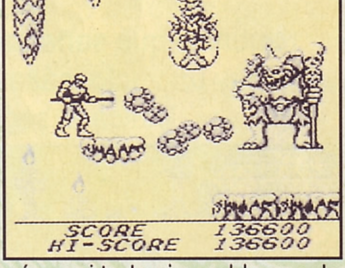


Enemigo Dust Area: Garbage Man Este enemigo siempre sigue una ruta fija, cuando aparezca párate en el primer escalón y desde ahí dale un golpe con tu Photon Stick y después quédate golpeando en tu lugar para que cuando baje no te pegue, ahí sólo voltéate y mantente golpeando, cuando se esconda en la basura párate en el segundo escalón cuando se vaya y en el primero cuando venga de regreso para evitar que te golpee; repite lo anterior hasta que lo elimines.

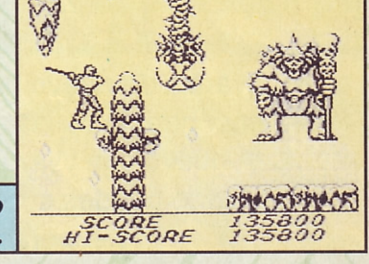
Y al fin... **Lord Contaminous**
Poco te podemos decir acerca de ésta escena, aquí debes tener mucho cuidado con las flamas que salen del piso; y al igual que en la escena de Garbage Man al ir descendiendo serás atacado con picos que caen, pero si tomas la invisibilidad que aparece pasarás casi todo sin problemas, la batalla contra Lord Contaminous será difícil, ya que él te atacará con todas las armas de sus sirvientes, pero no te rindas... hazlo por la tierra.







Si tú eres propietario de un Game Boy sabrás por experiencia que los juegos de Konami para este sistema son muy buenos, Zen Intergalactic Ninja no es la excepción, la acción se desarrolla tipo T.M.N.T., quizá el único "pero" que le podamos encontrar a este juego es que si eres un experto verás poco reto, pero eso no le quita su buen factor de diversión; Zen es un juego que continúa la tradición de Konami de buenos juegos para Game Boy.



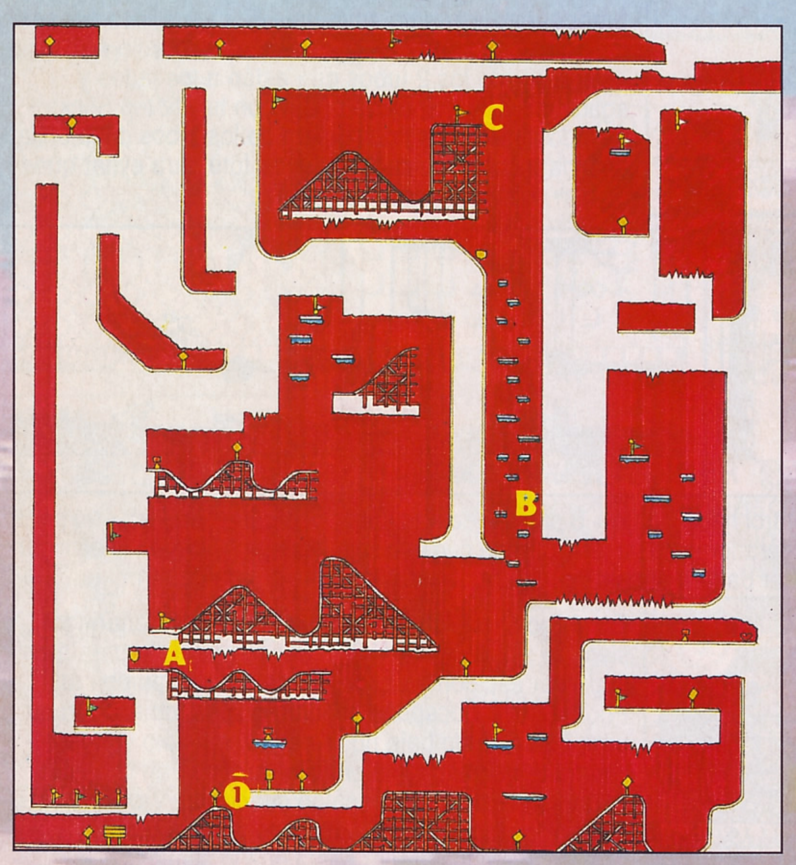
Cuando Lord Contaminous te empiece a atacar con la superdañina lava, sólo posiciónate donde indica la foto y ahí no serás dañado.

CURSO
Nintensivo

ROAD RUNNER'S Death Valley Rally™



Definitivamente con esta segunda parte del Curso Nintensivo debes terminar este juego al que sin duda no le veías el fin.



HOPALONG CASUALTY

4-1

1.-Al principio, avanza hasta donde está el número "1" y ve por el camino de arriba (donde está el anuncio de límite de velocidad), te recomendamos que tomes el escudo que esta en "A", después de tomarlo avanza a la derecha rápidamente para que puedas salir con turbo y subir sin que te dañen las rocas por el túnel que señalamos con la letra "B".

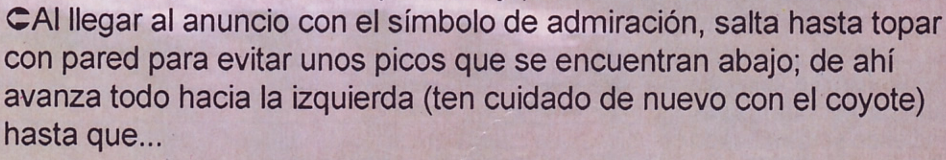
2.-Rodea todo el riel para que saltes desde "C" hacia la derecha y halles la salida de este nivel, el cual, como podrás ver, es fácil.

4-2

Este nivel, al igual que el anterior es fácil y no te dará problemas.

Al principio del nivel, avanza todo hacia la derecha hasta que veas el primer anuncio que señala hacia abajo, ten cuidado porque más adelante hay un vacío, sáltalo para seguir avanzando por el camino que te indica el segundo anuncio (que también es para abajo). ➲



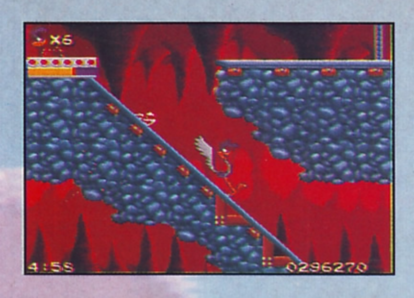


➲Al llegar al anuncio con el símbolo de admiración, salta hasta topar con pared para evitar unos picos que se encuentran abajo; de ahí avanza todo hacia la izquierda (ten cuidado de nuevo con el coyote) hasta que...

Llegues al lugar que indica la primer foto (la caída con flecha hacia abajo) desciende hasta que llegues de nueva cuenta a unos rieles y de ahí avanza de nuevo hacia la derecha para encontrar la salida; ten cuidado de nuevo con Wily E. Coyote; para evitarlo puedes subirte a las bases y esperar a que pase. ➲



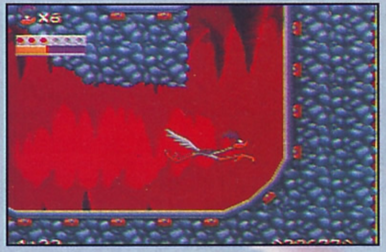




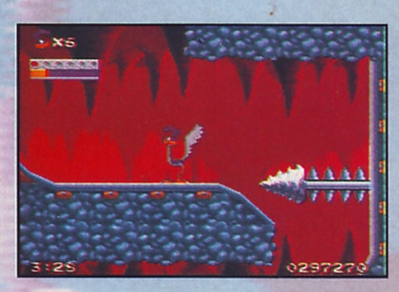
4-3

➲Al principio, ve todo por la bajada de 45° sin detenerte, así evitarás que los taladros te toquen, (aquí no uses el turbo porque es indispensable más adelante, después del descenso)

Al llegar al lugar que indica la 1ª foto, baja a los rieles y ve por una pared que esta a la derecha (para evitar usar el turbo puedes avanzar un poco por la izquierda para agarrar velocidad), sigue subiendo hasta que llegues al lugar que indica la 2ª foto ahí avanza un poco a la izquierda y cuando veas camino de nuevo hacia arriba a la derecha tómalo. ➲







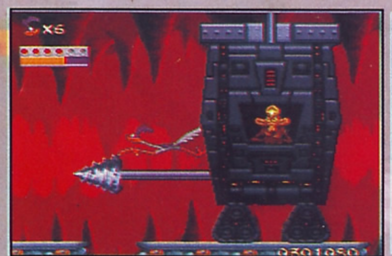


➲Una vez que llegues al lugar que indica la 1ª foto, sube teniendo cuidado con el taladro, más arriba verás unos rieles (los que indica la 2ª foto) ahí da un salto a la izquierda para llegar al lugar que indica la 3ª foto y de ese lugar avanza a la izquierda hasta que encuentres una pared, escála la para que sigas avanzando a la derecha y encuentres la salida. ➲

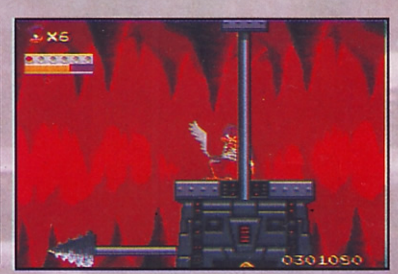


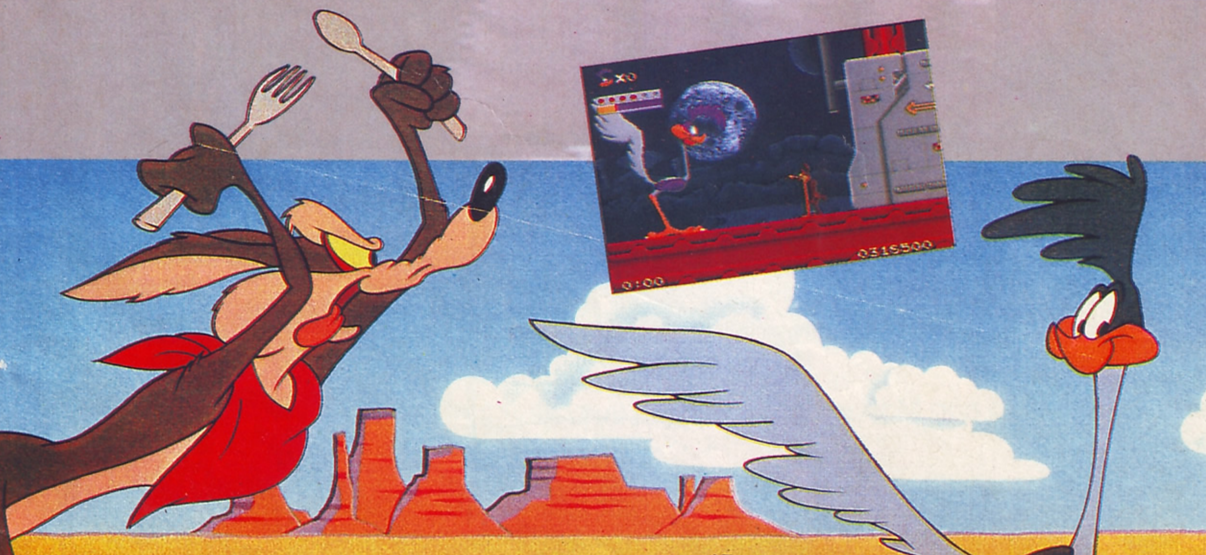
PLAN D

Para destruir la máquina perforadora debes ir a la parte alta de ella subiéndote por los taladros que aparecen en los costados de la máquina, esquiva las prensas hidráulicas que van subiendo de derecha a izquierda, y cuando bajen párate sobre ella para picotear las bases de la prensa de al lado, repite esto para romper los 6 puntos.









QUANTUM BEEP

5-1

Como es un poco complicado explicar la ruta, te marcaremos el camino con una flecha.



1.-Aquí debes bajar para usar turbo y poder ir hacia arriba para seguir avanzando.

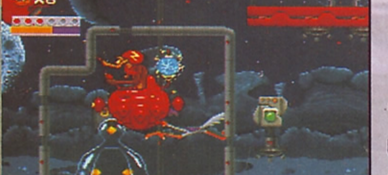
5-2

Esta escena es un poco enredosa, sigue esta secuencia en los teleports.



1.-Entra al teleport # 1 que está a la derecha de donde empiezas.

2.-Avanza hacia la izquierda para llegar a topar con pared, corre entonces a la derecha para volar por la pared que indica la foto y tomar el teleport 2.



3.-Al salir del teleport #2 sólo sube un poco para tomar el teleport #3.

4.-Ve a la izquierda y verás 3 teleports (4,5,6) toma el #5.

5.-Al salir avanza a la izquierda y verás el #7, no te metas, espera un elevador que te conducirá al #8, ahí métete.

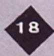
6.-Ve hacia la derecha siguiendo el camino y hallarás el #9, métete ahí.

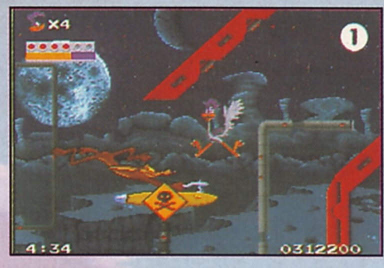
7.-Sólo muévete a la derecha y entra al #11, al salir de este teleport baja (a la izquierda hay una bandera) y ve todo a la derecha; deberás pasar el #13 y el #12 sin meterte a ellos hasta que encuentres el #14, ahí sí debes entrar.

8.-Al salir, toma el #15 que está a la derecha, cuando salgas ve a la derecha escalando una pared y hallarás el #16, métete en él.

9.-Al salir del 16, sube la pared que está a tu derecha para tomar el #17; saliendo de él, déjate caer para encontrar el #18.

10.-Al salir del #18 ten cuidado con Marvin, avanza a la izquierda y...¡uff!...al fin hallarás la salida de este complicado nivel.

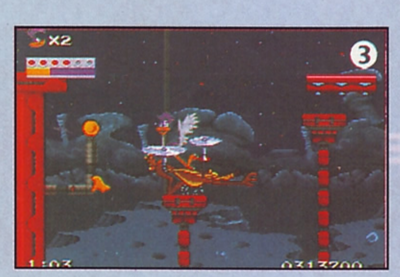




5-3

Este nivel a diferencia de los demás no es un laberinto, sino un camino único, el problema de éste es que tus enemigos te atacan con todo su poder y tu línea de energía se ve reducida rápidamente, ten cuidado con los diferentes cambios de Wily E. Coyote.

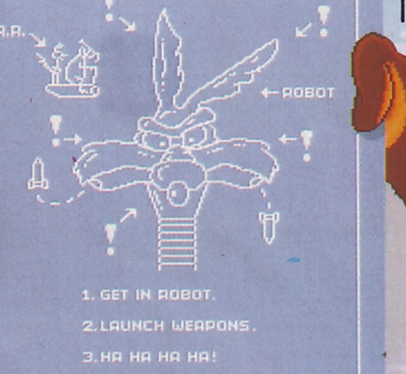




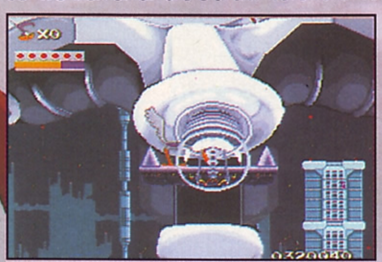


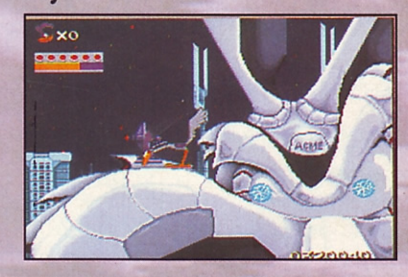
1.-(Hambrientus Misilisticus).- Cuando oigas el motor de su misil, prepárate para dar un salto y esquivarlo.
2.-(Caninus aladus).- Este es un viejo conocido del nivel 1-3, sáltalo cuando pase.
3.-(Gyrqcopterus Pulguientus).- Cuando te localiza se lanza hacia ti; lo mejor para evitar es mantenerse en movimiento.
4.-(Diabolicus Monstruosus).- Este te perseguirá dando saltos, si quedas atrapado pásate debajo de él cuando salte.

PLAN E



Estudia muy bien los puntos que están marcados con "!", primero destruye la nariz para revelar 4 pequeñas antenas; elimina luego las de los bigotes y vete a la derecha para tomar un gran do-do motorizado que te llevará a destruir las de las orejas.



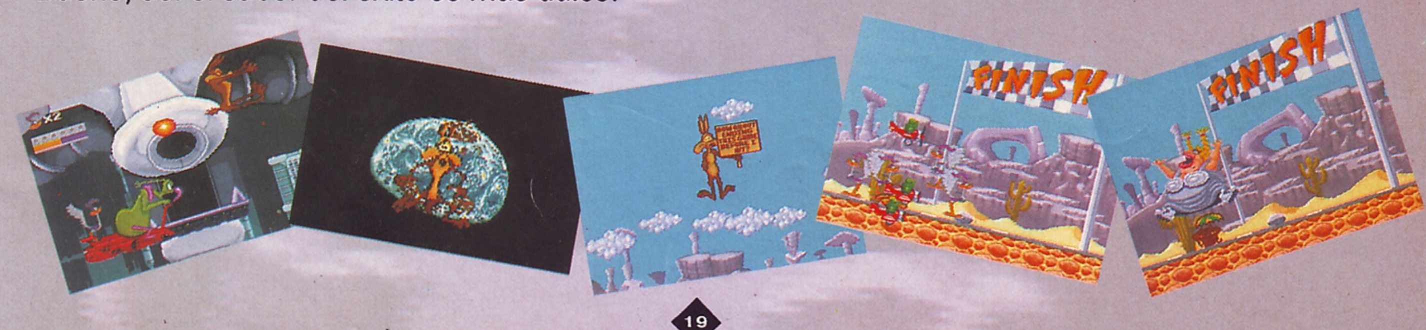






Ahora sí por fin pudo cantar la gorda para anunciar el final del juego.

Estuvieron duros los laberintos ¿no? Bueno, así el sabor del éxito es más dulce.



CURSO Nintensivo

BATMAN RETURNS

Buen reto enfrentarás en este juego para liberar a ciudad Gótica de las garras del mal; con los tips de este Nintensivo seguramente podrás lograrlo.

Primero los clásicos movimientos: En 3-D

Botón Y: Golpe



Botón B: Salto



Botón Y+B: Spin Atack



Botón A: Special Item



Botón Ló R: Defensa





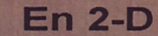
Botón B+Y: Patada



Botón Ló R +X: Test Tube



Botón B,Y, Abajo: Body Slam



En 3-D puedes cambiar tu Special Item con Select

Movimientos: En 2-D



Botón Y: Batibumerang



Botón B: Salto



Botón A: Batigancho



Botón L ó R: Defensa



Botón L ó R + X: Test Tube

Como en casi todos los juegos de este tipo cuando te acercas mucho a un enemigo lo agarras; éstos son los golpes que puede ejecutar Batman cuando agarra a un enemigo.



1.-Solamente el botón Y.- Darás 2 cabezazos y rematarás al enemigo con una patada (200 puntos por cada golpe).



3.-En ciertos lugares al hacer el control hacia arriba + Y estrellarás a los enemigos contra la pared causándoles un gran daño a ellos y a la propiedad privada (300 puntos + 300 por cada enemigo que involucres).



2.-Hacia adelante (o atrás) + Y.- Arrojarás al enemigo contra el piso (200 puntos más 100 por cada enemigo que te "lleves de corbata").



4.-Si agarras a otro enemigo mientras te encuentras cargando a uno, podrás chocar sus cabezas y causarles gran daño a los dos (600 puntos).

Ahora que sabemos lo básico, empecemos:

ESCENA 1.- AMBUSH IN GOTHAM PLAZA

1-1

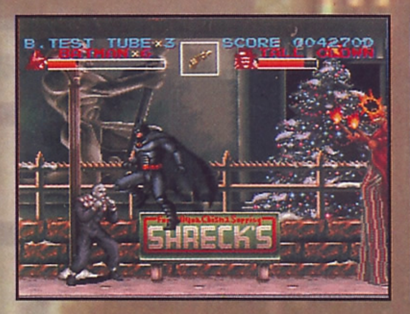
Como siempre, la primera escena es la ideal para aprender y practicar algunas "mañas".



← Los batibumerang no causan daño a los enemigos normales, pero con uno solo puedes tirar a los motociclistas, además de que puedes hacer que los payasos que traen bombas las tiren y les exploten a ellos.



Los Bazooka Clown pueden convertirse en un serio dolor de cabeza, pero no todo está perdido contra ellos ya que puedes parar sus tiros con los golpes normales o con el Special Atack, inclusive puedes ocupar a un enemigo como escudo contra sus disparos. →



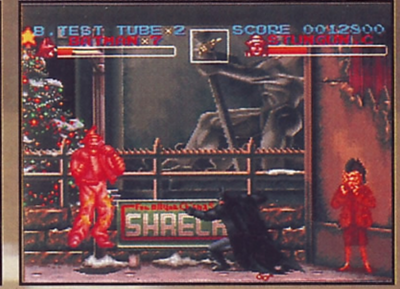


1-2

← Esta parte no es muy difícil, elimina a todos los Thin Clowns conforme vayas avanzando, cuando llegues con un Tall Clown espera a que te salga un enemigo por atrás, elimínalo y brinca para pegarle en el cuerpo al Tall Clown; pero en el aire voltéate rápido por si te aparece otro Thin Clown por atrás, si a los Fat Clown no los puedes eliminar, no te arriesgues y sáltalo.







El enemigo de esta escena no es mucho problema, ya que con los 3 Test Tubes que tienes en reserva le restarás casi toda su energía, ya sólo es cuestión de darle algunos golpes para eliminarlo; al principio puedes utilizar tu batigancho para bajarle casi toda una línea de energía.

ESCENA 2.- BATTLE IN THE STREETS OF GOTHAM CITY

2-1

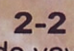


← Aquí es bien importante que recuerdes darles con batibumerangs a los enemigos que traen las bombas; cuando llegues con el payaso gordo que se sube a la banca, debes tener cuidado porque si te golpea te resta mucha energía; para evitarlo sólo muévete de lado a lado.



2-2

Cuando vayas en las escaleras eléctricas, salta para ver a los enemigos que están un poco arriba, a los payasos gordos es mejor que los esquives y les pegues por atrás. →





← Un tip para que uses sin mayor problema tu batigancho es el de presionar el botón B seguido, ya que el fuego del techo no te dañará, ten cuidado con las varas en llamas que caen, sólo acércate un poco y regresa para provocar que caigan.

2-3

Al final de esta escena encontrarás al gran enemigo "T. Strongman", a este enemigo lo puedes cargar como a los demás, el único error que puedes cometer contra él es el de pararte enfrente; si ves que la situación se está poniendo muy difícil, usa tus Test Tube o usa el batigancho (escógelo con Select).





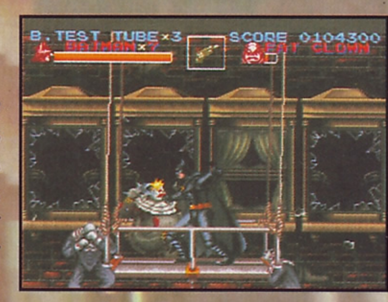




ESCENA 3.- ON THE PROWL

3-1

Al ir subiendo por el ascensor te recomendamos que te pongas exactamente enmedio, así podrás moverte cuando aparezcan los payasos gordos,usa tu batigancho para avanzar cuando se detenga el primer elevador. →







3-2

← Al principio de esta escena déjate caer por el primer balcón para encontrar un Test Tube, además de que por abajo es más fácil avanzar. Aquí tu batigancho será indispensable para ir avanzando, usa la misma técnica que te dimos en la escena 2-2, cuando llegues a la parte que sube la barra de acero vete al centro para esquivar las bombas.

3-3

← Gatúbela es un enemigo muy difícil, sigue estos pasos para que sea un poco más fácil eliminarla:

Al empezar el Round dirígete todo hacia la izquierda (esto es para que tengas mayor campo visual); cuando Gatúbela se acerque caminando brinca hacia ella haciendo el Body Slam, regrésate hacia la izquierda y repite este movimiento mientras Gatúbela se acerque caminando hacia ti. Si llegas a ser pateado al irte parando, realiza tu Spin Atack, porque Gatúbela se te acercará ; cuando veas que se va dando giros hacia atrás prepárate porque se arrojará hacia ti, esquívala con el Spin Atack, si tienes Test Tube úsalo; recuerda siempre tratar de "meterla" en la rutina de los Body Slam que es lo que le quita más energía.



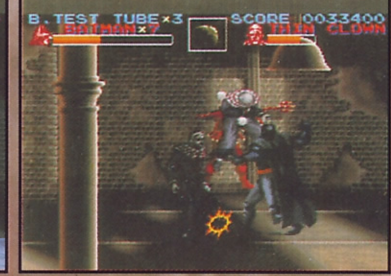


ESCENA 4.- THE PENGÜIN'S TRAP

4-1

El principio de esta escena no es más difícil ni diferente que las escenas anteriores que has pasado, te recomendamos estar muy atento en las zonas de luz y así podrás ver las sombras de los enemigos que están a punto de caer para evitar que te dañen, en especial de los payasos gordos. →





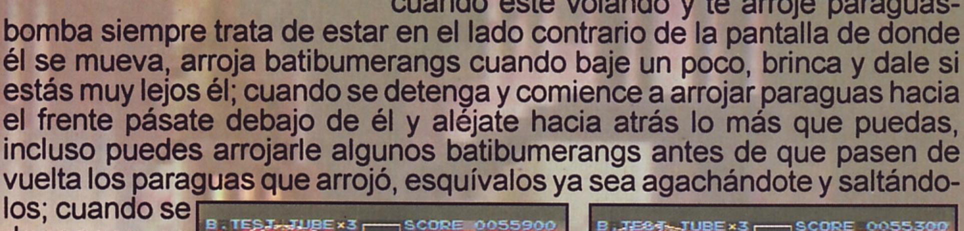


4-2

← Cuando te enfrentes otra vez contra Gatúbela emplea la misma técnica que te mencionamos la primera vez que te enfrentas con ella; esta vez será más fácil porque ya no usa todos sus ataques.

4-3

Una vez que hayas derrotado a Gatúbela te las tendrás que ver contra el Pingüino, este enemigo te dará varios dolores de cabeza, éste es el primero de los 3: lo más importante es que no te desesperes, cuando esté volando y te arroje paraguas-bomba siempre trata de estar en el lado contrario de la pantalla de donde él se mueva, arroja batibumerangs cuando baje un poco, brinca y dale si estás muy lejos él; cuando se detenga y comience a arrojar paraguas hacia el frente pásate debajo de él y aléjate hacia atrás lo más que puedas, incluso puedes arrojarle algunos batibumerangs antes de que pasen de vuelta los paraguas que arrojó, esquívalos ya sea agachándote y saltándolos; cuando se desaparezca de la pantalla por arriba puedes pararte y usar un Test Tube más para evitar que te dañe. →











ESCENA 5.- TO THE BATMOBILE! 5-1

En esta escena deberás manejar tu batimóvil y cuidarte de los miembros motociclistas de R.T.C.G.; la verdad es una pérdida de tiempo (y exceso de trabajo en tu dedo) el quererlos eliminar, siempre esquívalos ya que sólo salen por unos momentos y se van, debes tener cuidado también con algunos motociclistas que aparecen en fila y en sentido contrario, pasa por el hueco que siempre dejan; de vez en cuando aparecerán unos payasos que te arrojan misiles, al igual que los otros esquiva sus disparos y deja que se vayan como vinieron; al final de la escena encontrarás al enemigo mayor (Campain V.) dispárale y trata de no irte mucho a las orillas para no chocar contra los payasos. Cuándo se acerque mucho prepárate porque tendrás que esquivar algunos misiles o dinamita que te disparará











ESCENA 6.- CIRCUS TRAIN 6-1

Esta escena presenta muchos peligros más que las anteriores en vista 3-D; al principio debes tener mucho cuidado con los motociclistas que alcanzarán el tren y te arrojarán una bomba, para esquivarlos trata de permanecer en la parte baja de la pantalla y muévete de un lado a otro para esquivar la bomba, si tienes tiempo la puedes agarrar con el botón"Y" para arrojársela a tu enemigo más cercano pero no le juegues al "valiente" y trata de no arriesgarte cuando la ocasión no lo amerite.

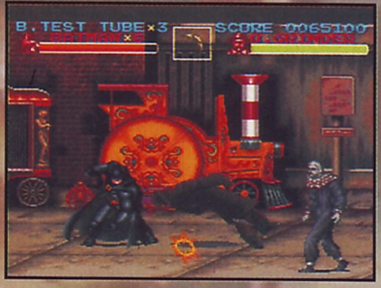
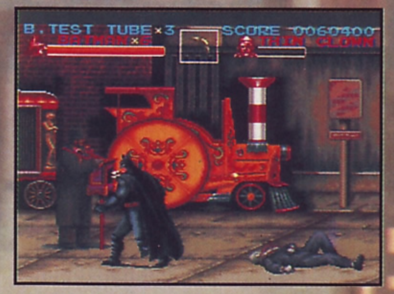




Debes estar muy atento cuando cambie el fondo pues en tu camino aparecerán rieles cruzados, lo más recomendable es que los saltes (si estás sujetando a un enemigo y presionas B, Batman suelta al enemigo para saltar) o que hagas tu ataque especial como te dijimos en el número anterior.

6-2

El organillero te espera al final de esta escena, él se mueve muy rápido pero no es imposible de agarrar por un lado y hacerle la combinación de ataques que quieras para deformarle el rostro, recuerda no intentar atacarlo por enfrente; cuando veas que se para en alguna de las orillas de la pantalla es que disparará, esa es una muy buena ocasión para ir y agarrarlo; si estás en línea recta y no puedes escapar de sus disparos, usa tu Test Tube para evitarlos.


ESCENA 7.- THE PENGÜIN'S LAIR

7-1




← La última pelea de Batman comienza, como es de esperar los enemigos aquí son muy duros; cuando llegues a la zona en la que está la armada de Pingüinos debes fijarte cuando arrojen sus misiles y tener muy buenos reflejos, ya que cuando estén a punto de caer los misiles (observa las sombras) realiza tu ataque especial para esquivarlos, también si ves la situación muy difícil puedes usar algún Test Tube.

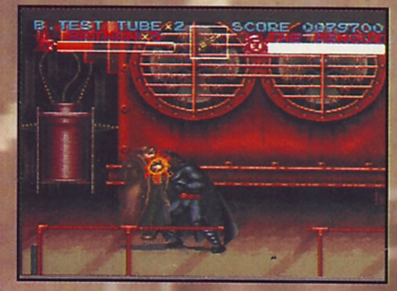
7-2

Realmente es muy difícil evitar algunos golpes del vehículo Pato, debes fijarte muy bien cuando se levante completamente pues se recargará sobre ti, brinca hacia él para tratar de pasarte al otro lado, y después atácalo; cuando se levante a media altura te atacará con misiles, aléjate lo más que puedas de él hasta que caigan los 4 misiles (si estás atrapado en una esquina puedes aprovechar y pasarte debajo de vehículo), lo que nunca debes hacer es poner defensa si el vehículo te atrapa en alguna esquina (creénos), no desesperes y lo acabarás.

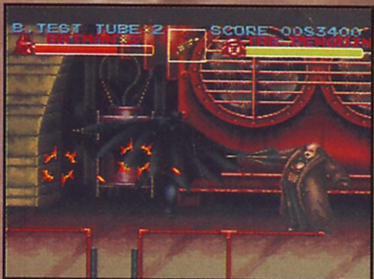
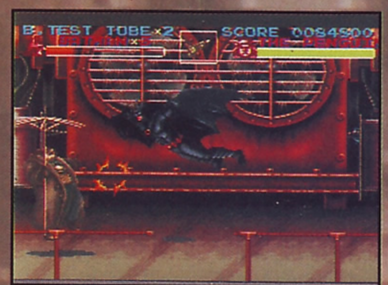
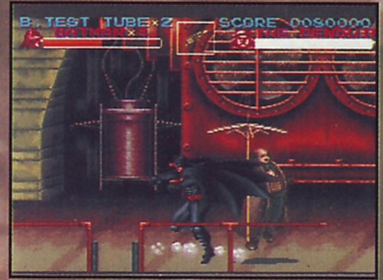




7-3



← Ahora sí, la madre de todas las peleas comienza: cuando el Pingüino se encuentre corriendo puedes intentar agarrarlo por un lado y golpearlo, pero debes tener cuidado cuando comience a disparar con su paraguas, usa tu ataque especial si te encuentras acorralado; cuando empiece a volar debes fijarte en su modo de ataque, si te arroja paraguas haz tu Body Slam para golpearlo y si se desaparece prepárate porque se dejará caer con furia, haz tu ataque especial para esquivarlo, repite todo esto hasta que lo elimines y recuerda no desesperarte.

Como siempre, los juegos de Konami tienen diferente final dependiendo la dificultad; si nos mandas una foto con la pantalla final que aparece en dificultad "Manía" ya tienes asegurado tu lugar en los récords.

CLASSIFIED INFORMATION





Del Agente #321

Indicador de Dificultad

El último dígito de puntaje en este juego comúnmente es "0".
Puedes cambiar eso y usar el último dígito como un indicador de peligros al ingresar un rápido código. En la pantalla del título presiona "Select" dos veces y déjalo apretado.
El cursor debería estar señalando a "Options".
Cuando salgas de esta pantalla y comiences el juego, el último dígito del marcador será "0" como siempre.
Cuando llegues a un territorio más arriesgado, el dígito cambiará, indicando el nivel de peligro en las áreas que se aproximan.
El "0" representa el área más fácil y el "7" el más difícil.



Presiona "Select" mientras el cursor señale "Options". Luego, presiona "Start".

El código estará completo cuando ingreses a la pantalla de opciones.



Comienza tu misión y fíjate en el último



Cuando llegues a áreas más difíciles, el último digito cambiará.

"Reset" Rápido

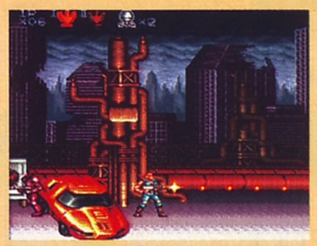
Si estás lejos de la consola y quieres resetear tu juego sin tener que caminar, presiona "L", "R", "Start" y "Select" al mismo tiempo.

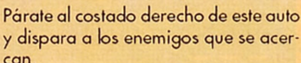


Del Agente #817

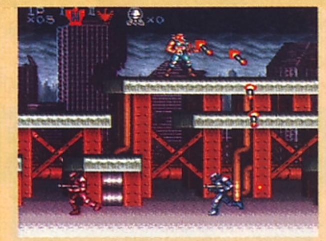
Vidas Extra

Nuestros agentes han encontrado dos lugares donde puedes ganar vidas extra disparando todo el tiempo y no moviéndote nunca de tu lugar.
Los dos están en la etapa 1. Encontrarás un vehículo futurístico apenas comiences tu misión. En lugar de hacer volar este auto, puedes saltar sobre él y usarlo para protegerte de los ataques por el lado izquierdo.
Mantente disparando hacia la derecha y deja que los enemigos caigan en ellos. Ganarás suficientes puntos para una vida extra en pocos minutos. Si dejas este seguro lugar y te lanzas a combatir, ganarás misiles rastreadores. Llévalos a la plataforma alta y dispara desde ahí a todos los enemigos que veas.





Párate al costado derecho de este auto y dispara a los enemigos que se acercan.



Encuentra los Misiles de Rastreo en la etapa 1 y súbete a la plataforma para eliminar a tus enemigos.

Te tomará algo de tiempo obtener un gran número de vidas extra usando esta técnica. Para facilitar tu labor, ata una banda elástica alrededor del control para que haya una presión constante el botón "Y". Así, podrás alejarte a hacer otras cosas mientras tu guerrero hace su trabajo.
En el modo de dificultad mayor, deberías poder obtener un máximo de 29 vidas en un par de horas. Si dejas el juego prendido por largo tiempo, recuerda apagar tu monitor para que la imágen estática no se marque en ella.



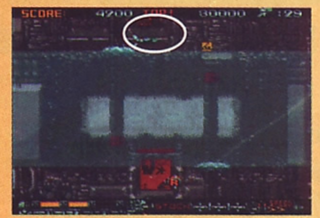
Del Agente #617

Zonas Secretas

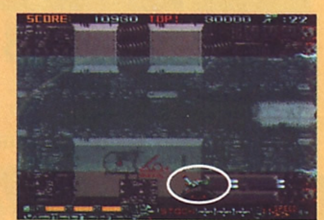
Nuestros agentes han descubierto un total de 8 zonas secretas en 4 de las etapas de Phalanx. Al entrar a las áreas designadas, podrás ganar poderes especiales.

Encontrarás grandes enemigos en las zonas secretas. Cuando los derrotes, recibirás poderes especiales.

ETAPA DOS



Introdúcete en el lugar marcado e irás a la primera Zona Secreta.



Derrota al primer jefe y encontrarás el Warp para otra Zona Secreta.

ETAPA TRES



La entrada está cerca del inicio de la "Bio Cave".



Aproximadamente a un tercio del camino, encontrarás otra área escondida.

ETAPA CUATRO

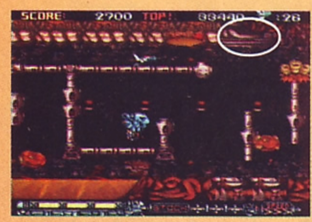


Vuela al interior de la segunda nave después del primer jefe.



Después de la primera Zona Secreta, encontrarás de inmediato la segunda.

ETAPA OCHO



Vuela al lugar que muestra la foto.



Haz los mismo en esta otra área.

Del Agente #126

Vidas Extra

Casi al final de "Land of the Sandpeople", encontrarás una expansión de la etapa, donde hay unas rocas flotantes. Cáete por el barranco e impúlsate hacia la pared.

Aterrizarás sobre una plataforma que lleva a una pequeña caverna.

Súbete sobre la roca que está ahí y dispara a las paredes. Harás aparecer muchas vidas extras.

Recógelas y déjate caer por el barranco otra vez o aplastar por las rocas. Perderás una de tus vidas y comenzarás de nuevo al borde del risco. Repite todo el proceso para seguir ganando vidas extras.

Deberías obtener un promedio de 5 de ellas cada vez que ejecutes esta maniobra. Esto te ayudará para enfrentar mejor las siguientes etapas del juego.



Cáete por el barranco e impúlsate hacia la izquierda.



Aterrizará en una plataforma que conduce a una caverna.



Dispara por todos lados dentro de la caverna para ganar vidas extra.



Recoge las vidas extra y déjate caer por el barranco; así podrás volver a repetir el proceso.

CLASSIFIED INFORMATION



Del Agente #111

Cuarto de Vidas Extra

Puedes ganar vidas (después de haberlas perdido todas) en un cuarto secreto.

Hay dos puertas en la pantalla de "Game Over". Camina hacia el lado izquierdo de la pantalla y llegarás a un área escondida que contiene 4 vidas extra flotantes. Recógelas y vuelve a la pantalla anterior. Abre la puerta de "Continue" y sigue avanzando con 4 vidas en reserva.



Ignora las puertas y camina hacia el borde izquierdo de la pantalla.



Recoge estas vidas extra escondidas y luego vuelve a la aventura.



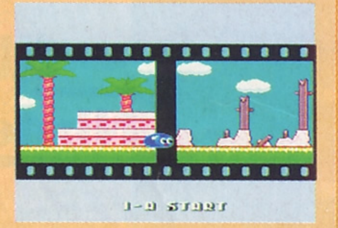
Del Agente #932

Selección de Escenario

Si estás listo para un verdadero desafío en este juego de acción humorística, puedes llegar a escenarios avanzados en un instante al ingresar un código en la pantalla de presentación. Cuando parpadee el mensaje "Push Start Button", presiona en el control: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, "Select", "Start". Tu personaje caerá al cuadro "1-A Start". Puedes aumentarlo hasta "4-A Start" presionando "Derecha" en el control. Apreta "Start" para comenzar.



En la pantalla de presentación, presiona: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, "Select", "Start".



Lleva a tu personaje a la escena que escojas.

TRACK & FIELD
TM AND © 1992 KONAMI

Del Agente #992

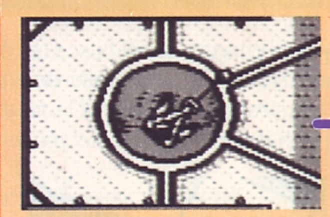
Extraños Sucesos

Cosas extrañas ocurren en tres de los eventos en este juego si haces los movimientos correctos.

En el tiro del martillo puedes hacer bajar un ovni del cielo si tu martillo se sale del estadio. Arrójalo cuando tengas el máximo de poder y el tiro esté en un ángulo de 80 grados. El salto triple es otro lugar donde ocurren cosas raras.

Si caes unas pocas yardas antes de la sanja, aparecerá una rana.

En el tiro con arco, si tu flecha golpea la tierra entre las yardas 40 y 50 en la competencia de 70 yardas, crecerán flores pa.a conmemorar el evento.



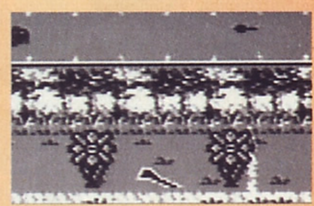
Eleva tu poder al máximo y suelta el martillo a 80 grados.



Conocerás a un visitante del espacio.



You'll cause a runway inhabitant to pop out when you land just short of the pit.



Flowers will burst from the ground if your arrow lands at the right spot.



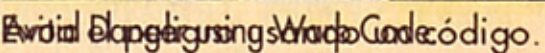
Del Agente #111

Warp Gratis

Nuestros agentes han descubierto una forma de transportarte una vez por escenario sin golpear un Warp Zone. Mantén presionado "Select" y apreta "Izquierda" en el control. Tu nave se acelerará y se escapará rápidamente del peligro. Es bueno realizar esto cuando tu nave esté siendo atraida por la gravedad de algún planeta.







Ewdal Elopgdigusing Wadp Codecódigo.

Aoyelerdtezoutrdfcddelgeeligro.



Del Agente #021

Toma el Control

Si quieres quitarle todas sus pertenencias a tu oponente controlado por computador, realiza la siguiente maniobra. Antes de que tires los dados, presiona y mantén así "Start". Luego, apreta "Select". El computador preguntará "To whom am I speaking?" mueve el cursor al nombre del jugador que quieres controlar y presiona el botón "A". Cuando aparezca la pantalla individual del jugador, mueve el control a la opción "Game Control" y presiona "A" otra vez. Esto hará que tu oponente sea controlado por un humano. Selecciona su opción "Properties" y haz un trato con él para que te de todo lo que quieras sin que tú le des nada a cambio. Después del convenio, vuelve a hacer que el computador lo controle y continúa con el juego.

T2™ TERMINATOR™ 2 JUDGMENT DAY

Del Agente #092

Una Segunda Oportunidad

En esta versión para NES no hay oportunidades automáticas para continuar, pero hay un "Continue" escondido el segunda etapa, la que es una escena de persecución a través de los canales secos de la ciudad.

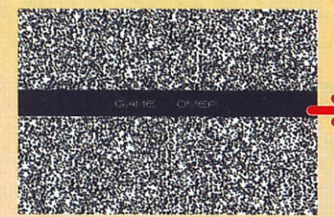
Después de que hayas pasado por la cuarta puerta, busca un camión estrellado en el costado izquierdo. Dispárale dos veces mientras te diriges a él. Un símbolo que dice "Game T2" aparecerá. Recógelo y sigue hasta el final de la etapa.



Dispárale 2 veces a este vehículo después de pasar por la cuarta puerta.



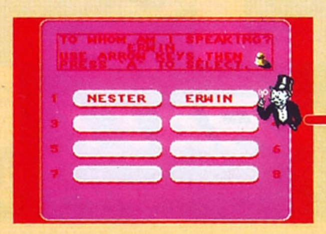
Recoge el símbolo que sale del camión y sigue avanzando.



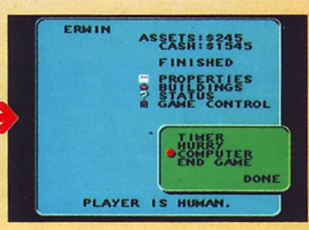
Espera unos pocos segundos después que el mensaje "Game Over" aparezca.



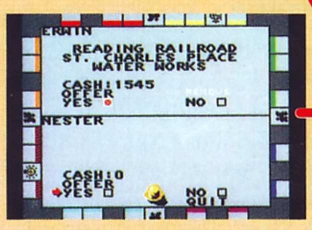
El Terminator tendrá otra oportunidad de volver a la acción.



Después de dejar apretado "Start" y presionar "Select", pon el cursor en el nombre de tu oponente.



Presiona "A" y ahora ubícate en la opción "Game Control". Presiona "A" otra vez.



Quítale a tu oponente todo lo que quieras.



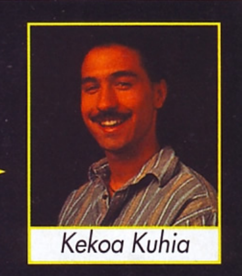
Después de hacerlo, deja que el computador lo controle nuevamente.


RUN
SABER
Julie ©93
CLUB
Nintendo
RUN SABER ES UN MARCA REGISTRADA DE ATLUS

COUNSELORS' CORNER!



THE LEGEND OF ZELDA– A LINK TO THE PAST


Kekoa Kuhia

¿COMO OBTENGO LOS FLIPPERS?

Los Flippers son uno de los items escenciales en el juego, porque ellos le permiten a Link nadar en aguas profundas. Una vez que Link ha encontrado a Zora, una criatura parecida a un pez. Puede comprarle los Flippers por 500 rupias. Lo difícil es encontrar a Zora. En el Mundo de la Luz, ve a la esquina noreste pasado la tienda de la Bruja. Sigue el camino del agua poco profunda, continuando hacia el norte cuando un tributario se bifurque al este. Cuando estés lo más al norte posible, toma el sendero inferior para encontrar a Zora. El hijo de Zora te atacará durante todo el camino, pero si esquivas sus disparos y llevas un poco de Poción de Vida, no tendrás problemas.


Ve al noreste de la Tienda de la Bruja y camina por el agua poco profunda.


Toma el sendero inferior para encontrar a Zora. Esquiva a su hijo y sigue avanzando.



Págale 500 rupias a Zora por los Flippers. Ahora puedes andar en aguas profundas.



¿QUE FUNCION TIENE EL POLVO MAGICO?

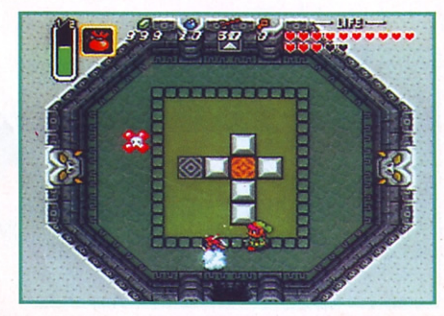


El Polvo Mágico tiene varias funciones.

La más importante, es la de transformar seres de una cosa a otra. Por ejemplo, los Magos Verdes se vuelven creaturas con forma de papa cuando les rocías este polvo.

También puedes hacer que las Antihadas se conviertan en Hadas verdaderas.

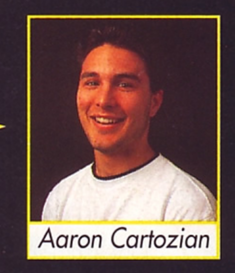
Utiliza el polvo sobre una creatura en el pozo cerca de la Tienda del Herreo y sobre una viejecita en la Villa Kakariko.


Las Antihadas se transforman en tus aliadas cuando les arrojas el polvo.

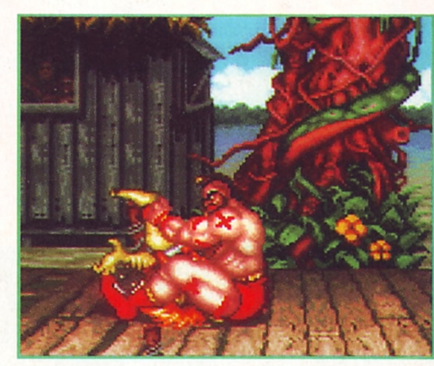

Muchos enemigos, como estos, se vuelven inofensivos cuando cambias su forma.

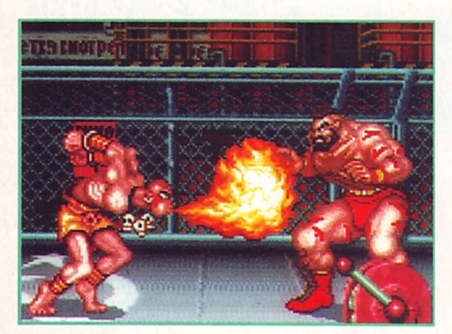
STREET FIGHTER II

¿COMO USO LOS SUPER MOVIMIENTOS DE ZANGIEF, DHALSIM, KEN Y RYU?


Aaron Cartozian

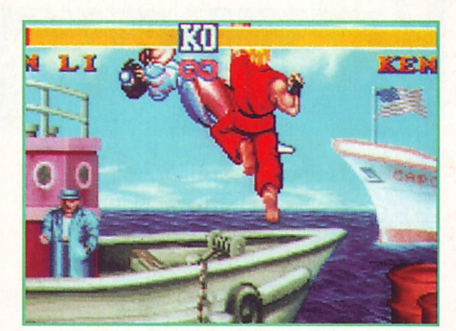
Zangief puede ser lento, pero su "Spinning Piledriver" es muy poderoso.
Para realizarlo, espera a que tu oponente esté al alcance de tus brazos y presiona en el control: Adelante, Abajo, Arriba y Puñetazo (estos dos últimos al mismo tiempo). Puedes quitarle la mitad de la energía a tu enemigo con este movimiento.
La "Yoga Flame" de Dhalsim es muy limitada, ya que la nube de fuego es demasiado pequeña. Para ejecutarla, presiona: Atrás, Atrás - Abajo, Abajo, Abajo - Adelante y Adelante con Puño.
El "Dragon Punch" es ejecutado tanto por Ryu como Ken. Presiona: Adelante, Abajo, Abajo - Adelante - Puño en un movimiento suave y continuo. La fuerza del puñetazo determinará la altura y velocidad del "Dragon Punch". Cada vez que uses un super movimiento, debes hacerlo en forma continua y practicarlo bastante.


Piledriver de Zangief: Adelante, Abajo, Arriba y Puñetazo, cuando estés cerca.


Yoga Flame de Dhalsim: Atrás, Atrás - Abajo, Abajo, Abajo - Adelante y Adelante con Puño.



Dragon Punch (Ken y Ryu): Adelante, Abajo, Abajo - Adelante - Puño.



Asegúrate de hacer los super movimientos en forma suave y continua.

¿COMO DERROTO A M. BISON CON ZANGIEF Y DHALSIM?

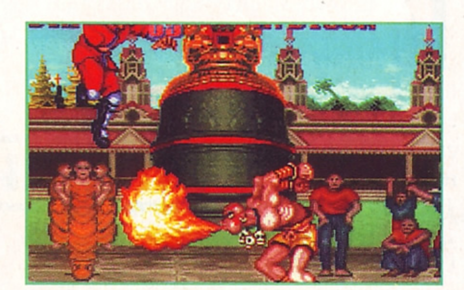
Para derrotar a M. Bison con Zangief, bloquea sus ataques hasta que intente hacer el "Flaming Torpedo". Cuando Bison esté en el aire, contrataca con "Spinning Clothesline". También puedes acercarte con patadas medias. Cuando estés cerca, intenta movimientos como "Backslam" o el "Piledriver". Cuando le quede poca energía a Bison, se lanzará en continuos torpedos. Mantente utilizando los "Clothesline".

Dhalsim usa una estrategia similar. Bloquea todos los ataques de Bison hasta que puedas emplear el "Spinning Attack". Eso te acercará lo suficiente a él como para usar el "Arm Trhow" y el "Head Butt". Durante los torpedos finales, utiliza el "Yoga Fire" y el "Yoga Flame"


Usa el Spinning Clothesline para acercarte a Bison cuando se lance en torpedo.

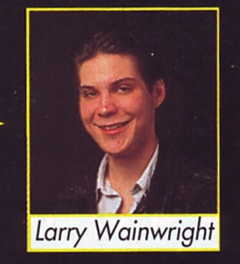

La patada media saltando es letal para Bison.


Dhalsim puede acercarse usando el "Spinning Attack".


El "Yoga Flame" y "Yoga Fire" rostizarán a Bison hacia el final de la pelea.

DRAGON WARRIOR III

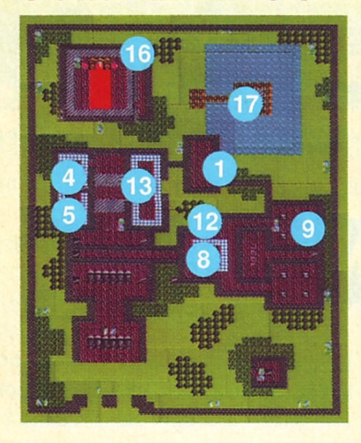
¿COMO PASO EL CASTILLO DE BARAMOS?


Larry Wainwright

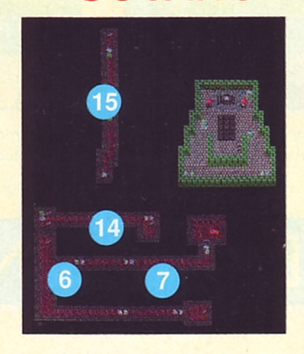
El Exceso de escaleras en el Castillo de Baramos lo convierten en un difícil laberinto donde los guerreros se pierden fácilmente.
Sigue la dirección numérica del mapa que está abajo cuando entres al castillo.
Si tienes problemas para encontrar el castillo, usa a Ramia, la legendaria ave, para que te lleve volando a la isla. Cuando llegues a Baramos, utiliza el hechizo "Increase" para aumentar tu defensa y "Bikill" para doblar la fuerza de tu ataque. La magia será inútil contra Baramos, así que ahorra tus puntos mágicos para sanar a tu tropa.

EL CASTILLO DE BARAMOS

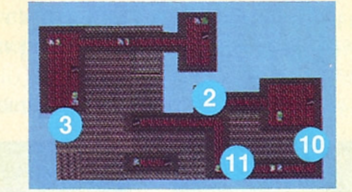
PRIMER PISO



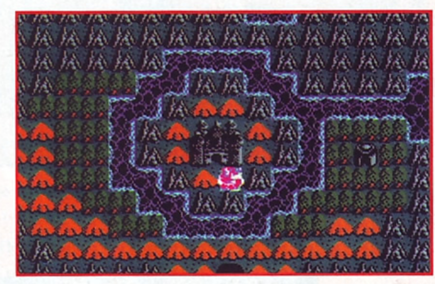
SOTANO



Para llegar a Baramos, sigue las escaleras en orden numérico desde el 1 al 2, del 2 al 3, etc.



SEGUNDO PISO


Ramia te lleva volando a la isla donde Baramos construyó su castillo.



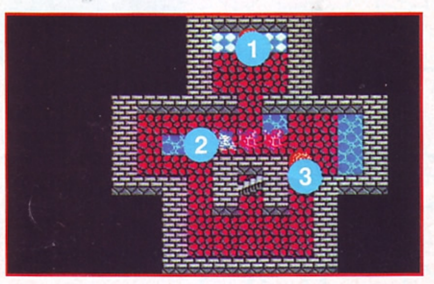
Sigue las instrucciones del mapa para llegar al cuarto de Baramos.

¿ COMO RESUELVO EL ACERTIJO DE LAS ROCAS?

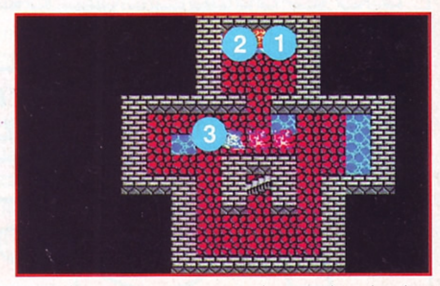


Para encontrar el "Vase of Drought", mueve las rocas en el castillo Eginbear de la siguiente manera: Primero, numera las rocas del 1 al 3 desde la izquierda. Empuja la roca 1 hacia arriba una vez y derecha dos veces. Empuja la roca 2 hacia la derecha una vez. La roca 1, hacia arriba, hasta tocar la pared. La roca 3, abajo una vez. La roca 2, izquierda 3 espacios, izquierda una vez y arriba una vez. La roca 3, arriba una vez, izquierda 4 espacios, arriba una vez, derecha 2 veces, arriba 3 espacios, derecha una vez y arriba hasta la pared. Se abrirá un pasaje que lleva al "Vase of Drought".

Mueve las 3 piedras a los espacios azul y blanco en la parte superior del cuarto.



Empuja la roca 2 como se muestra, luego arriba, derecha 2 veces, arriba 3 espacios, izquierda y arriba.



Empuja la roca 3 como se muestra, luego arriba y derecha hasta el espacio que queda.

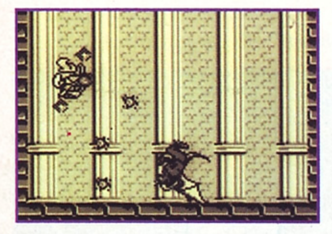
KID ICARUS: OF MYTHS & MONSTERS

¿COMO DERROTO A ORCOS?

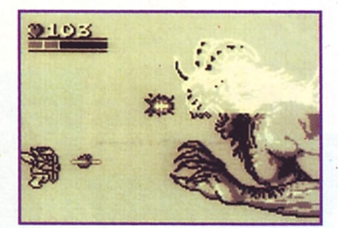


Orcos primero aparece como un jefe con alas que dispara bolas de fuego. Quédate cerca de la mitad del cuarto, pero en frente de Orcos. Cuando esté paralelo a ti, dispárale flechas de luz. Si lo golpeas, te embestirá. Simplemente déjate caer para evitarlo.

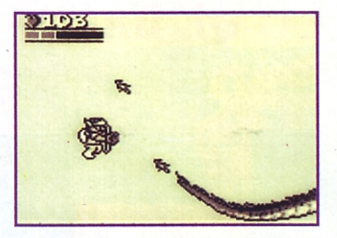
Orcos es 3 pantallas de alto en su segunda forma. El secreto para sobrevivir aquí es mantenerse siempre al lado de la pared izquierda. Primero ataca su cabeza, luego baja y escóndete en la esquina hasta que la bola de fuego se haya ido y el ataque de su cola haya terminado. Vuela hasta la sección media y dispárale a los murciélagos que aparecen. Repite el proceso hasta que elimines a Orcos.



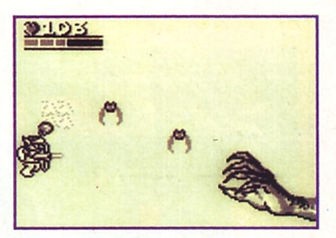
Ataca a Orcos y déjate caer cuando te embista.



Desde el costado izquierdo, ataca la cabeza de Orcos y déjate caer.



Espera en la esquina inferior izquierda hasta que su ataque termine.



Vuela y dispárale a los murciélagos y repite todo el proceso.

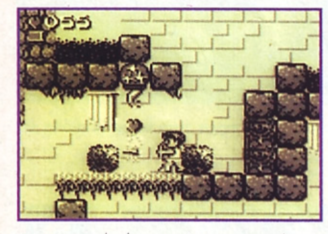
¿COMO PUEDO AUMENTAR MI PODER?



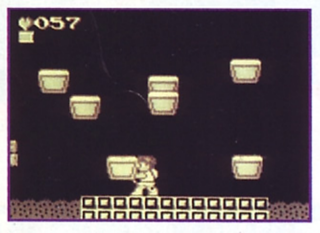
Lo primordial es entrenar para probar que eres merecedor de enfrentarte a Orcos.

Teniendo en cuenta eso, deberías combatir a todos los enemigos posibles en cada etapa para ganar flechas de poder de Zeus en el Cuarto Sagrado. Los cuartos de entrenamiento te dan la oportunidad de mejorar tus armas.

Dispárale a las rocas que caen para ganar un premio, si obtienes un puntaje alto en esta etapa. Zeus te dará también energía extra, la cual necesitarás para luchar contra Orcos.



Derrota a todos los enemigos que puedas en cada etapa.



Detente en el cuarto de entrenamiento para ganar armas especiales.



Obtén un alto puntaje para ganar energía extra.



Tienes que estar al máximo de tu energía para enfrentarte a Orcos.

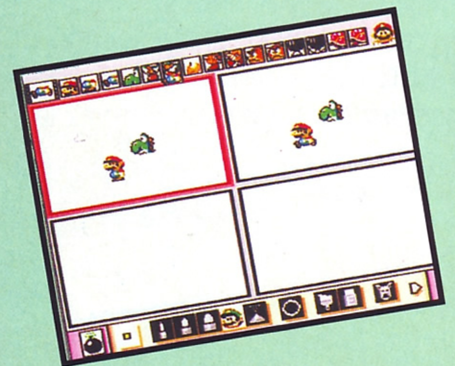


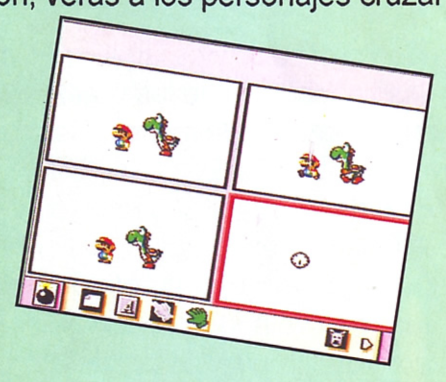


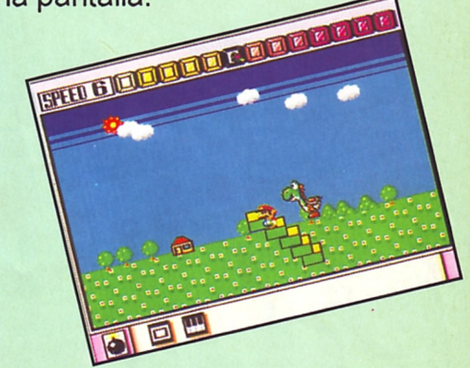


Muchas ideas pueden surgirte para hacer animaciones en Mario Paint; todo el chiste está en que conozcas las posibilidades de esta función, las analices y decidas qué animación harás y cómo la harás.

Probablemente tú ya dejaste que Mario Paint haga una rápida, clara e ilustrativa demostración de lo que puede hacer, pero si no, deja el cartucho sin presionar botones del mouse ni moverlo. Checa toda la presentación, especialmente la parte de animación y verás cómo hacen que Mario y Yoshi caminen. (hechos con estampas ya fijas en tu Mario Paint) Si esta animación la combinas con el "path", o sea el camino que seguirá la animación, verás a los personajes cruzar la pantalla.



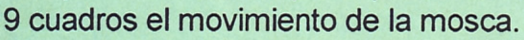


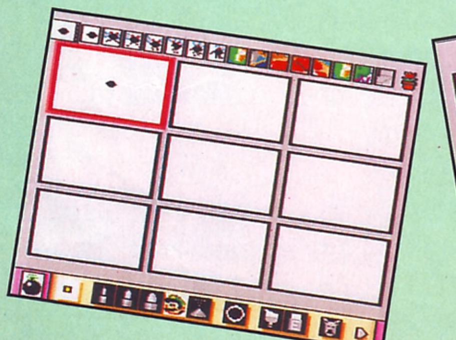


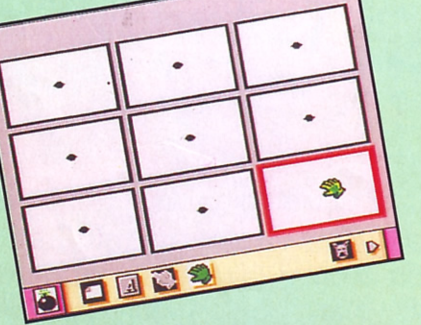
Tú tienes 3 opciones de animación: de 4 cuadros en la cual cada uno ocupa casi un cuarto de pantalla. Es recomendable cuando tiene una animación muy sencilla (como la de Mario y Yoshi de la presentación o cuando el área que deseas animar es muy grande). También tienes la opción de 6 cuadros y de 9 cuadros. Esta última es para cuando quieres varios movimientos aunque el área es más chica. En los 3 casos debes considerar que la animación es un "loop" (se pronuncia lup) o sea un ciclo que cuando termina el último cuadro, vuelve a empezar el primero.

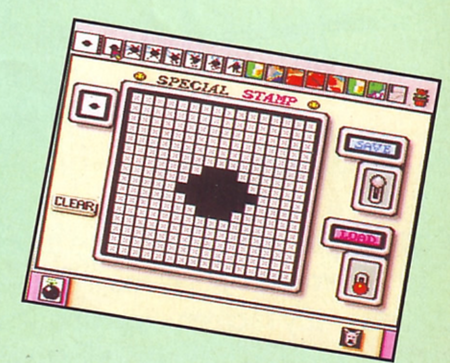
Como dijimos la animación puede ser apoyada por el "path" para marcarle una ruta a la animación. Para esto los cuadros deben estar hechos "en el mismo lugar" dentro del recuadro de la animación, ya que si no estarías combinando 2 movimientos a la vez y parecería que está saltando el personaje.

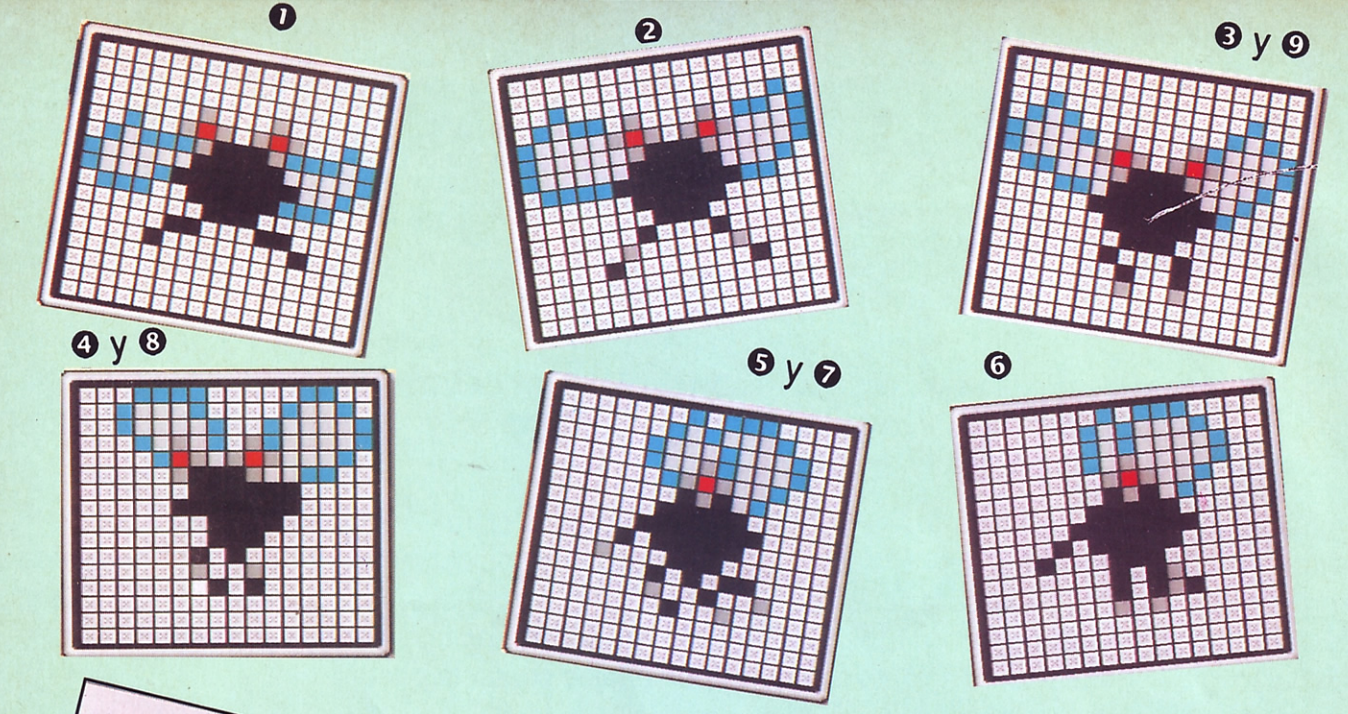
Para ello toma un punto de referencia del personaje que vayas a animar y con "la mano que copias" repítelo en los demás cuadros. Después en cada uno de ellos haz los cambios necesarios para darle movimiento. Aquí, por ejemplo es una mosca hecha en 9 cuadros. En el primero sólo ponemos "el cuerpo" de la mosca para que no varíe la posición cuando encima coloquemos, en cada uno de los 9 cuadros el movimiento de la mosca.



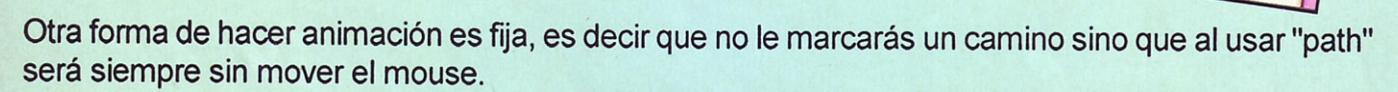






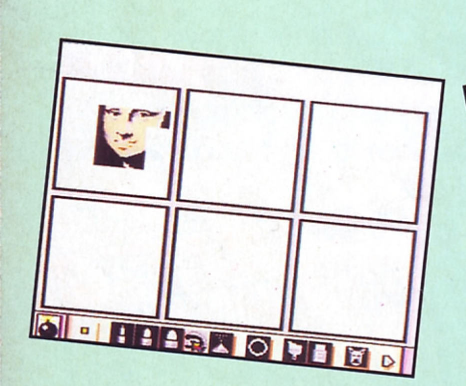


Como el cuerpo es igual, exactamente encima se irán colocando las variaciones de las patas, ojos y alas. Aquí ves las estampas que hicimos de la mosca. No hicimos las 9 porque la estampa 7 la repetimos de la 5, la 8 de la 4 y la nueve de la 3; así el "loop" (ciclo) no "brincará" en la animación. Si después pones en "path" el camino de la mosca volando por todos lados verás que la puedes desaparecer por el lado derecho de un objeto al dejar de presionar el botón del mouse y puede volver a aparecer por el otro lado presionándolo nuevamente.



Otra forma de hacer animación es fija, es decir que no le marcarás un camino sino que al usar "path" será siempre sin mover el mouse.

El ejemplo claro y que tú podrás realizar muy fácilmente si realizaste la Mona Lisa que publicamos en el número anterior, es precisamente con este cuadro llamado también "La Gioconda" del pintor Leonardo de Vinci.





Con las estampas que ya tienes de la Mona lisa, reprodúcelas en el primer cuadro de animación. Copia con "la mano que copia" este cuadro en los otros 8 cuadros y así asegurarás que la animación no estará brincando. A partir de aquí la animación corre a cargo de tu creatividad.

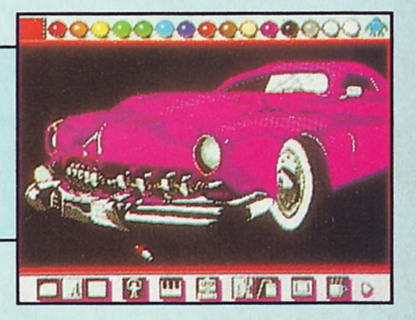
Podrás, por ejemplo ponerle en el cuadro 2 una lágrima en el ojo, en el 3 saliendo, en el 4 ya afuera, en el 5 corriendo por la mejilla, en el 6 una lágrima en el otro ojo etc. Esa lágrima, por ejemplo la puedes deslizar muy fácil en estampa y posicionar con sello (el Mario abajo del Menú) donde tú quieras.

Otra opción es que también en estampas, modifiques los ojos para que en lugar de que vean al frente, vean hacia un lado, hacia el otro o parpadeen. Puedes agregarle una lengua a la boca que se mueve de un lado al otro y mejor aún: usar tu creatividad; cuando tengas lista tu animación sólo presiona path exactamente sobre el lugar que le corresponde dentro de la cara.



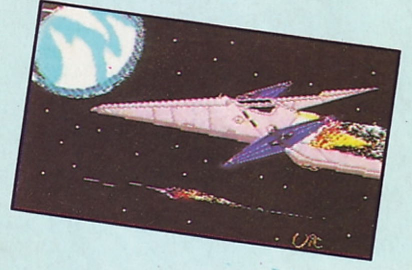
Una vez comprendiendo bien las posibilidades de tu Mario Paint te divertirás muchísimo más.

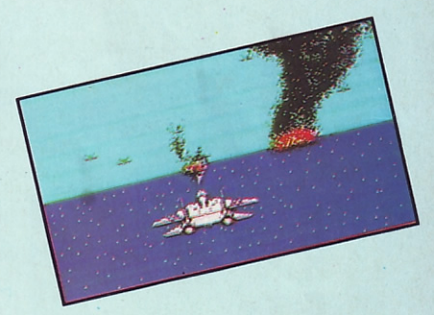
Tal vez sea demasiado tarde, pero si tú no tienes Mario Paint aquí tienes otro pretexto más para adquirirlo. Recién desempacado y antes de que vayas a salvar cualquier dibujo, pon "load" en el robot y verás el cuadro del automóvil que viene en la caja.



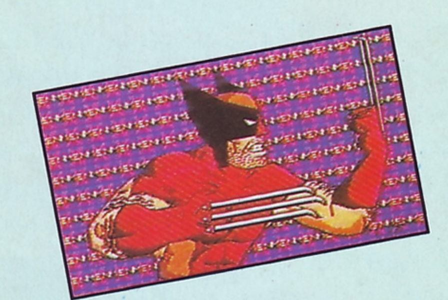
Victor Manuel Martínez es un lector que grabó en un videocasstte algunos de sus dibujos en Mario Paint ¿qué te parecen?



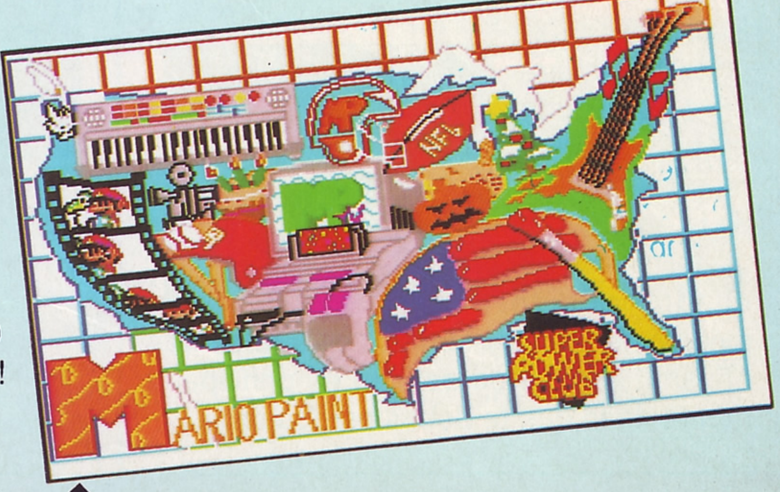












Nintendo Power pidió nuestra colaboración para realizar este dibujo que será publicado en su especial de Mario Paint dentro de un mes en Estados Unidos de Norteamérica. Comprende 150 estampas o sea ¡38,400 pixels!



STAR FOX (SNES)



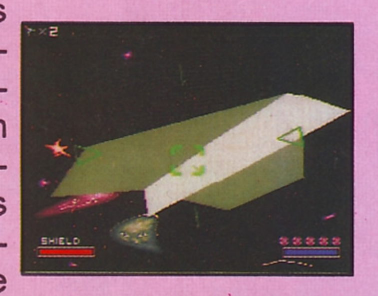
Ya en el número pasado te habíamos dicho la forma de entrar a una escena secreta conocida como "the Awesome black hole"; pues ahora te diremos cómo llegar a una nueva escena conocida como "Out of this dimension".



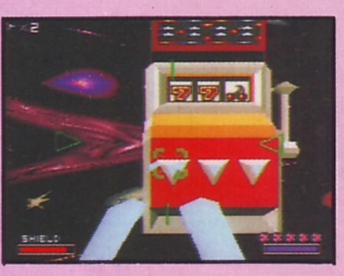
Para lograrlo debes escoger el "level 3" y llegar a la 2a. escena "Asteroid Belt" después de aproximadamente ½ minuto verás 2 gigantescos asteroides acercarse, ve en contra del segundo (el de la derecha) y dispárale hasta que lo destruyas.



Del asteroide destruido verás aparecer un huevo, el cual se abrirá y saldrá una gran ave; no le dispares, síguela y trata de chocar contra su cuerpo, si lo haces correctamente serás guiado a un nuevo punto en el mapa donde podrás entrar a "Out of this dimension".



Esta escena es un total desbarajuste, ya que además de ver un muy extraño fondo te enfrentarás a "peligrosos escuadrones" de aviones de papel y otro tipo de figuras de origami, aunque de esto no es principalmente de lo que te debes preocupar...



Al final de esta escena te enfrentarás un jefe "Slot Machine"; como te podrás dar cuenta no tiene marcador de energía, la única forma de destruirlo es hacer que salga un "triple 7"; dispárale a la palanca para hacer girar las figuras y si parpadea un triángulo debajo de la figura podrás fijarla disparándole.

MAS PREMIOS

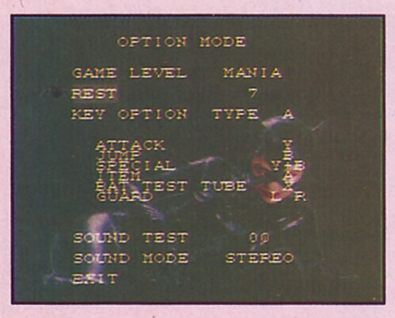
En la escena "Asteroid Belt" de los levels 1 y 3 tú puedes hallar poderes ocultos; para hacerlo debes ser muy observador, ya que en ambas escenas en algún momento verás 3 asteroides de los dorados, acomodados de tal manera que forman un triángulo; si pasas por enmedio de ellos obtendrás un twin blaster en el level 1 o smart bomb en el nivel 3. (No importa si destruyes alguno -o a todos- los asteroides, sólo calcula pasar por el espacio de enmedio)





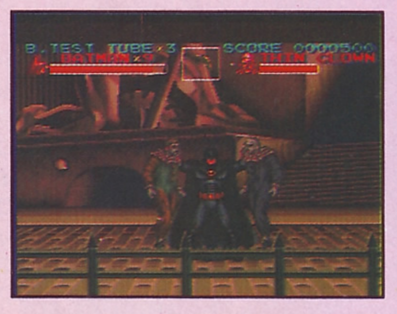
BATMAN RETURNS (SNES)

Al entrar a opciones en este juego tú puedes llegar a obter hasta 7 vidas para combatir al Pingüino y Gatúbela, pero con el famoso código de Konami puedes aumentar 2 más para un total de 9 vidas; para obtenerlo haz lo siguiente:



Debes tener conectados tus dos controles; con el primer control entra a la pantalla de opciones, una vez ahí realiza el famoso código de Konami en el Control 2 (Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A)

Una vez que hayas logrado esto podrás escoger hasta 9 vidas en reserva y así tendrás 2 oportunidades más de terminar con este increíble juego.



THE DUEL: TEST DRIVE II (SNES)

Muchas veces tu competidor puede convertirse en un serio problema, pero con este truco tu podrás hacer que coma tu polvo porque podrás aumentar las capacidades de tu carro. Sigue estos pasos:

Comienza tu juego nomalmente, escogiendo auto, dificultad, etc. (debes tener ambos controles conectados a tu SNES) y cuando veas la pantalla que está en la foto y que aparece justo antes de arrancar...



Presiona los botones L y R del segundo control al mismo tiempo y suéltalos, así tendrás acceso a una pantalla de opciones; te recomendamos que los datos los pongas como te indicamos en la foto. Para salir de esta pantalla presiona Start.



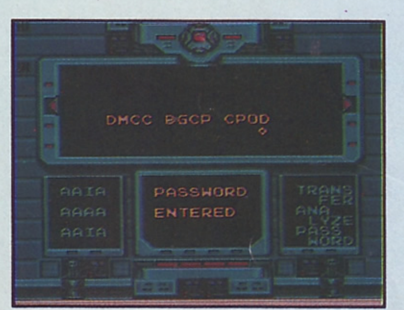
Ahora sí, con tu coche super ligero y con alta velocidad tu rival verá el duelo como una amarga pesadilla para él pues serás inalcanzable.



STRIDER (NES)



PASSWORD para el Nivel del Dragón Rojo



THE MAGICAL QUEST Starring: MICKEY MOUSE (SNES)

Aquí te damos la colocación de todos los contenedores de vida.

1-1 Tretops

Pasando la casa encontrarás una caja de monedas, súbete sobre ella y podrás alcanzar las nubes, en ellas encontrarás otra caja de monedas y en la última nube salta a la derecha y adelante encontrarás una caja grande, ahí esta el contenedor; si no alcanzaste a llegar a la orilla de la plataforma, regrésate a tu izquierda y encontrarás una frutita utilízala para subirte sobre la plataforma o sobre las nubes.





1-2 Tretops (Sólo en Hard)

Súbete sobre el primer tomate y cuando encuentres un insecto salta sobre él y rebota para subirte a la nube, avanza a la derecha y encontrarás en una caja un corazón.



2-1 Dark Forest

Ve por abajo y encontrarás una línea con picos y una zona de bosque tapando un foso, quítalos y métete, ahí encontrarás una puerta, entra y encontrarás una caja en su interior estará un contenedor.

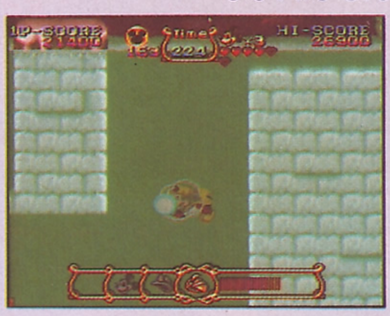




2-2 Dark Forest

Para este contenedor necesitas 200 monedas. Saliendo de la parte donde nadas hay una ramita donde rebotas, déjate caer y dirígete a tu izquierda, encontrarás una puerta y una tienda, ahí toma el corazón grande.

3-3 Fire Grotto



Cuando llegues a la parte donde sube y baja un techo de fuego, en el segundo pozo baja y ve a la izquierda, encontrarás una caja con un contenedor dentro de la misma.

4-2 Pete´s Peak

Avanza al tercer precipicio, déjate caer y con el gancho agárrate de la parte baja de la plataforma para no caerte, utiliza el gancho para avanzar a la derecha sin caerte, más adelante encontrarás dos cajas en una de ellas está el contenedor.



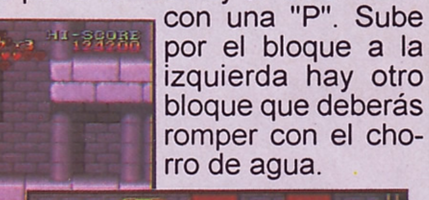
6-1 Pete´s Castle

Necesitas 200 monedas para tener este contenedor. Ve por abajo hasta el punto donde indica la foto, adelante hay un lago donde hay peces, en el fondo del mismo se encuentran unos bloques amarillos, quítalos y encontrarás otra tienda donde podrás comprar tu contenedor.



6-3 Pete´s Castle

Después de pasar la zona de cañones, verás unos bloques que suben y bajan, utiliza tu traje de bombero y con el chorro de agua empújalo a la izquierda hasta la parte donde hay un estandarte con una "P". Sube por el bloque a la izquierda hay otro bloque que deberás romper con el chorro de agua.





INFORMACION NESESARIA

ZEN INTERGALACTIC NINJA™

La capa de Ozono cada vez se vuelve más delgada, los ríos y mares son contaminados, los bosques devastados por las lluvias ácidas y el cielo cada vez es más gris gracias al smog; todos estos daños al planeta han sido ocasionados por un diabólico ente llamado Lord Contaminous y sus secuaces; pero para fortuna de los terráqueos un Alien ha llegado a proteger a la tierra de este ser, su nombre: Zen.



Zen Intergalactic Ninja es una nueva adición de Konami en juegos de acción para NES, donde tendremos que luchar para destruir a Lord Contaminous, pero antes de llegar con él debemos luchar contra sus secuaces y limpiar 4 areas de desastre ecológico.



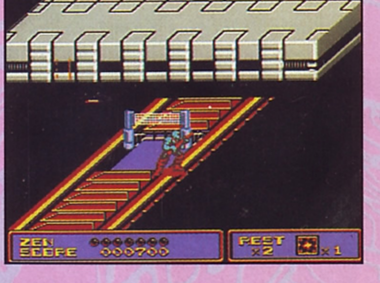
1.- FABRICA

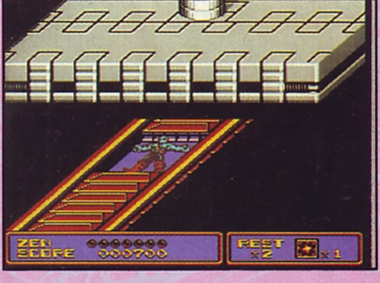
Esta fábrica ha caído en manos de Smogger arrojando increíbles cantidades de contaminantes al ambiente, la escena es vista en una inusual vista de 3/4 y se divide en 3 pisos:

PRIMER PISO.- Ten cuidado con los laser que salen del suelo y los robots guardianes, aquí cuando saltes guíate con tu sombra. ⇨

⇦ **SEGUNDO PISO**.- ¿Practicaste bien tus saltos? pues aquí tendrás que hacer muchos de ellos para avanzar, ten cuidado con el brazo mecánico, cuando se pare arriba de ti y se abra, salta para esquivarlo.

TERCER PISO.- Cuando llegues al cuadro morado que ves en la foto una red tratará de moverte fuera de él, golpéala para hacerla retroceder y así evitar el "Planchado" permanente y gratuito de la prensa. ⇨





⇦ Al final de la escena te las tendrás que ver con Smogger, ponte en cualquiera de los lados y golpéalo hasta que lo elimines para poder escapar de la fábrica antes que explote.

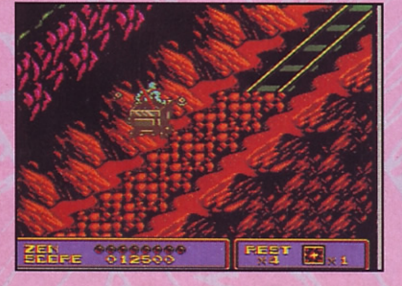
2.- MINA

La mina es el lugar ideal para guardar residuos tóxicos y contaminar a gusto, tal como lo hace Garbage Man, así que aquí cabe un rápido ataque.

En tu camino encontrarás Switchs que debes activar para evitar salirte de él o estrellarte, pon mucha atención en las indicaciones que te hace la máquina. ⇨

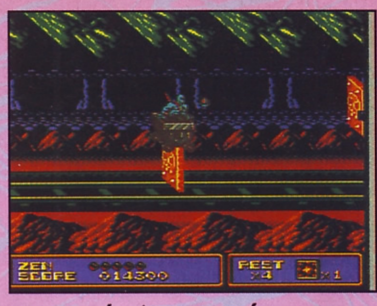


⇦ Aunque de estos no recibirás avisos, ten cuidado con las rocas que cubren las vías o precipicios, con un gran salto los podrás evitar.



Cuando cambie la perspectiva y la veas de lado hay 2 cosas de las que te tienes que cuidar, los carros con individuos que te arrojan piedras (si golpeas las piedras tienes que esquivarlas) y las paredes metálicas (puedes destruirlas menos las que brillan). ⇨



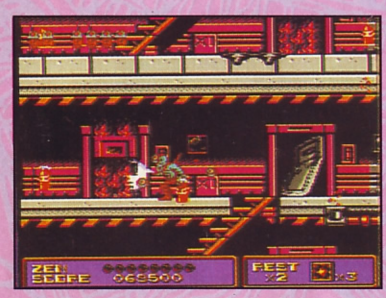


⇦ Al final te encontrarás a Garbage Man, un ataque masivo lo destruirá rápidamente pero si tu energía esta muy baja no olvides usar tu "meditación profunda" con Select y así recuperarás tu energía.



3.- BOSQUE

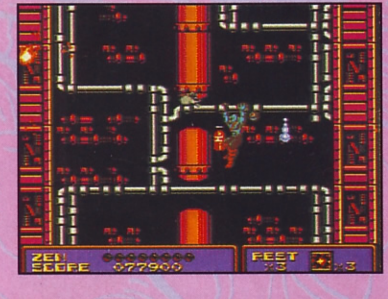
⇦ Aquí tu misión es doble, ya que aparte de eliminar a Sulfura que se encuentra provocando lluvia ácida debes salvar a las flores golpeándolas con tu Power Stick para darles energía; cuando te encuentres en las nubes peleando contra Sulfura no olvides tomar el símbolo de "meditación profunda" que se encuentra en la parte derecha de las nubes.



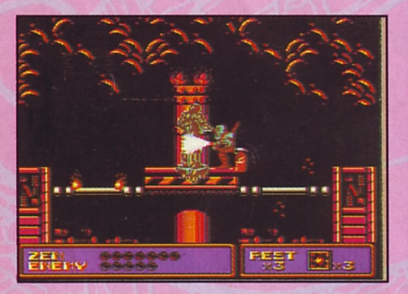
4.- REFINERIA

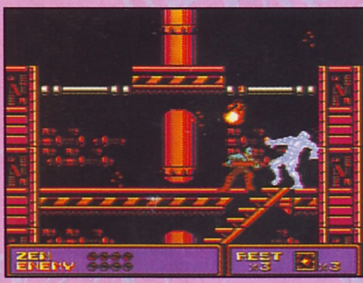
Oil Slick ha provocado un incendio en la refinería para así aprovechar y contaminar el mar, aquí debes rescatar a los trabajadores que se encuentran atrapados.

⇦ Cuando encuentres los extinguidores sólo úsalos en las puertas en llamas (Arriba + B) ya que si los empleas en contra de los enemigos será muy difícil obtener otro y ya no podrás avanzar.

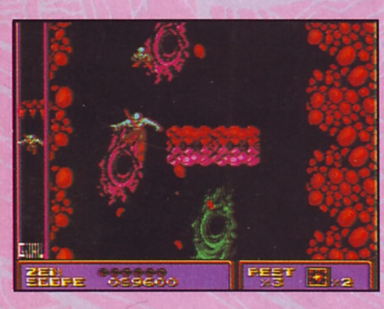


Una vez que hayas rescatado a todos los trabajadores podrás escalar la torre de la refinería, ten cuidado con las llamas que caen y los pequeños ratones. ⇨





⇦ Si te sobra un extinguidor no lo uses en otros enemigos y cárgalo contigo hasta que encuentres a Oil Slick, si lo atacas con él cuando aparezca le restarás 2 unidades de energía, que es muy buena ventaja en contra de un enemigo tan resbaladizo como éste, después escapa de sus rebotes y cuando se detenga atácalo pero con mucho cuidado.





⇦ Una vez que hayas eliminado al último secuaz de Lord Contaminous te dirigirás automáticamente a su madriguera, en tu camino encontrarás una gran variedad (y cantidad) de peligros, pero ya que haz llegado tan lejos es cuando menos te debes dar por vencido, teniéndote que enfrentar a insospechados enemigos pero nuestro planeta azul cuenta contigo, no lo defraudes ni dejes que Lord Contaminous lo destruya. ⇨





GAME VISTAZO A:



IN RAGNAROK´S WORLD

Zitz y Pimple se encontraban escoltando a la princesa Angelica al planeta Terrar, donde es ansiosamente esperada por todo el pueblo. Pero por desgracia (y como suele ocurrir en muchos videojuegos) son interceptados en el camino por la gran nave Gargantua de Dark Queen y tomados como prisioneros en el planeta Ragnarok, hogar de Dark Queen; ante tal situación no queda más que mostrar que no hay nadie más poderoso que los Toads y Rash el restante Battletoad se dirige al planeta Ragnarok junto con el Profesor T. Bird para rescatar a sus amigos.
Tal vez si viste las fotos antes de leer esto hayas pensado "a esos de Club Nintendo todos les falla, además de mostrarnos el primer juego de NES se les acabaron las fotos a Color" pero no, Battletoads in Ragnarok's World es la adaptación del primer juego de los Toads que les abriera las puertas a la fama ahora en versión Game Boy, con 7 peligrosos niveles.

VISITA A RAGNAROK

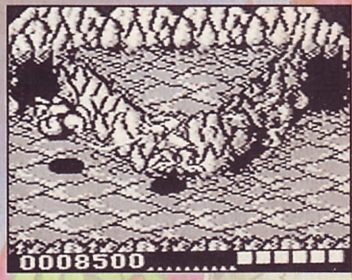


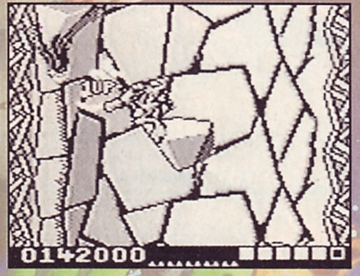
PLAN "A"

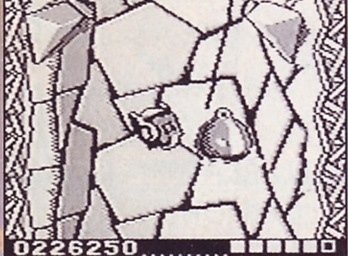
RAGNAROK'S CANYON

Al principio de tu viaje no encontrarás más problemas que algunos Pysko Pigs y Dragons, cuando destruyas a un Walker recoge una de sus patas para eliminar más rápido a los enemigos; al Boss Walker lo podrás eliminar arrojándole las piedras que dispara al final de cada ronda de ataques.







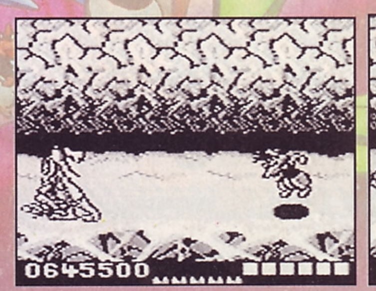


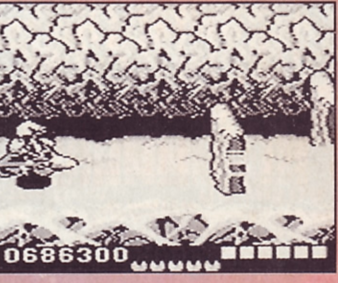
WOOKIE HOLE

Esta escena es ideal para hacer vidas y puntos al golpear repetidamente a un cuervo (de preferencia hazlo cuando obtengas el pico de un gran cuervo como arma); un gran ataque aquí es el Bt Bashing Ball que haces al pegarte un segundo a la pared; esta es la manera más fácil y segura de deshacerte de las Saturn Toad Traps y los Retro Blaster.

TURBO TUNNEL

Si tú no tienes buenos reflejos no intentes este nivel; al principio iniciarás una tranquila "cacería de ratas" pero una vez que subas a las motos supersónicas nada te detendrá, debes observar donde parpadean los obstáculos en tu camino para saber si debes subir, bajar o saltar, y lo más importante aquí es que no te pongas nervioso (aunque esto último es muy difícil de pedir).





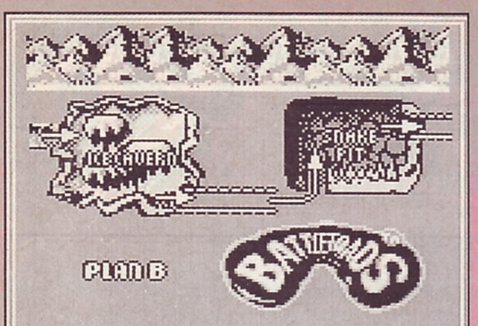
Al ser una versión parecida a la de NES, también hallarás 3 de los 4 Warps que muchos ya conocen, si tú no lo sabes todavía, aquí te los decimos:

1) Al comienzo del juego hay uno, elimina a los 2 primeros Psyko Pigs que salen y después dírígete rápido a la pequeña base que está adelante.



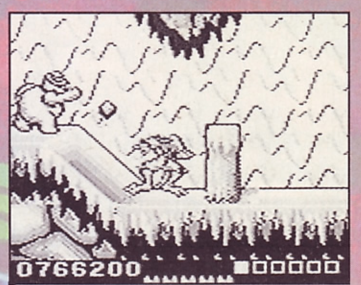






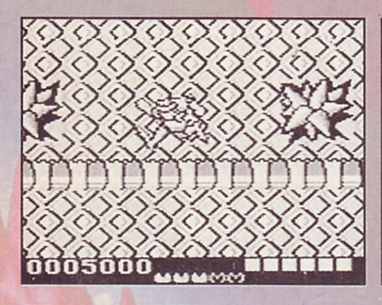
PLAN "B"
ARTIC CAVERNS

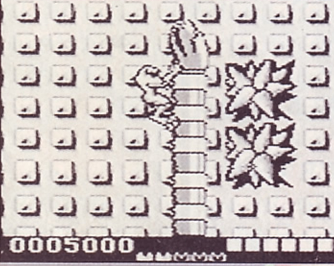
¡Es hora de romper el hielo!, En esta resbaladiza escena encontrarás a enemigos que se preparan a darte todo, menos una cálida bienvenida, aquí los peligros aumentan y tendrás que cuidarte de picos helados, hombres de nieve diabólicos y picos donde puedes perder toda tu preciosa y verde vida.



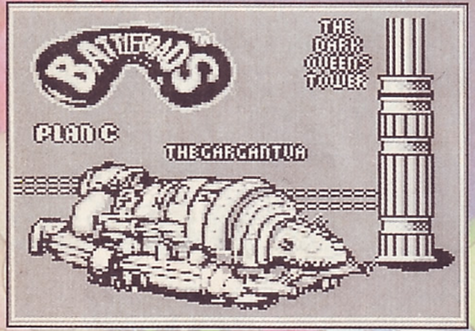


KARNATH´S LAIR



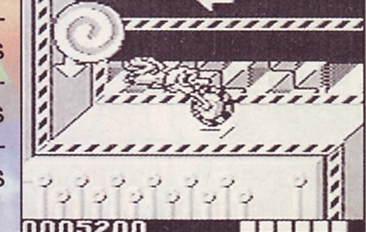


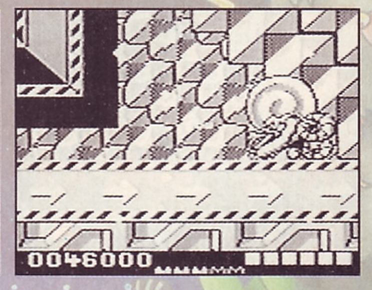
¿Será cierto que las serpientes son las peores enemigas de los sapos? pues aunque éstas no tienen colmillos ni muerden, sí mueven sus resbaladizos cuerpos a través de picos y lo peor de este asunto es que tú debes viajar encima de ellas para encontrar la salida de este sucio nido de serpientes y continuar tu camino en la búsqueda de tus amigos.



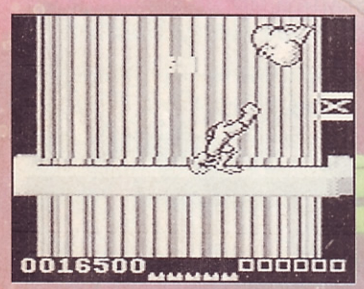
Plan "C"
CLINGER WINGER

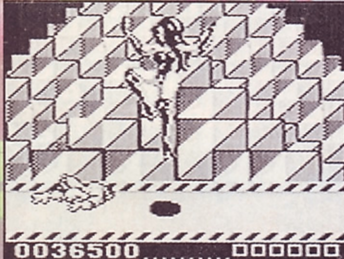
¡Hey! he aquí otra escena de reflejos, para poder esquivar al mortal Orb que nos sigue, es importante que muevas el control en la dirección que estás avanzando, si no, pierdes velocidad; debes poner especial énfasis en las vueltas que es donde más ventaja puedes sacar, al final deberás pelear contra el Orb (la mejor técnica es darle cabezazos).



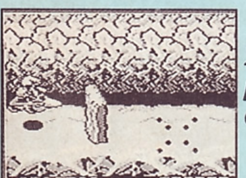


THE REVOLUTION



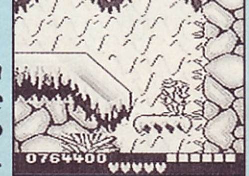


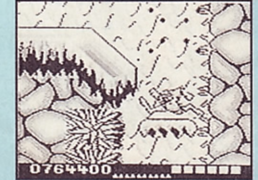
En este nivel que es el último tú debes escalar la gran torre de Dark Queen donde hasta la punta de ella encontrarás a tus amigos. Ten mucho cuidado con todos los enemigos de este nivel, ya que pueden sorprenderte por las vueltas que le pueden dar a la torre; al final encontrarás a Dark Queen, la única recomendación que te podemos dar es: "Dale duro"



2) El segundo se halla en el 3er. nivel, después de pasar la Quinta Meta, donde la pantalla se acelera al máximo. Muévete detrás del sexto bloque y encontrarás otro.

3) En la cuarta escena, cuando llegues a la base que se ve en la primera foto sube en ella para que descienda, una vez que hayas bajado casi 1/2 pantalla brinca varias veces y tomarás el tercer warp.





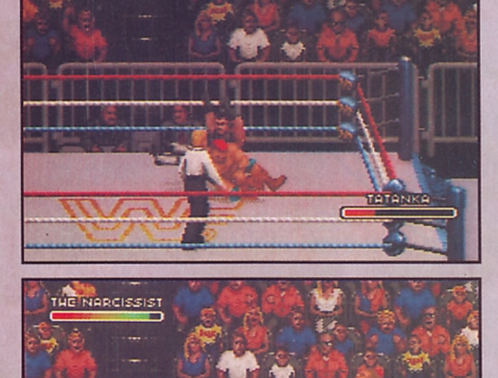
INFORMACION SUPERNESESARIA





¡Damas y Caballeros! ¿están listos para el evento principal de la noche? Prepárense a ver a los luchadores más rudos disputándose el título de la WWF en uno de los 4 eventos a escoger dentro del programa: One on One, Tag Team, Triple Tag Team y Royal Rumble; son 12 diferentes peleadores a elegir, cada uno con sus propios golpes y técnicas e igual de buenos, pero sólo uno de ellos puede llegar a ser campeón y eso está a punto decidirse...

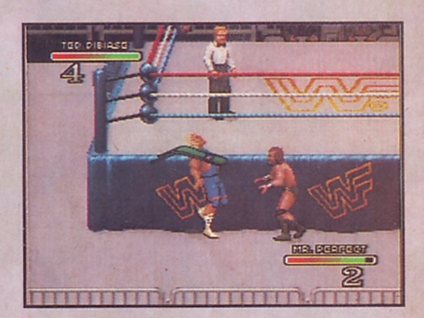




Royal Rumble es un nuevo título de LJN para todos aquellos fans de la lucha libre; lo más importante de este juego es que hay varios modos de juego en los que puedes intentar ganar y que son:

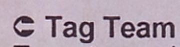
⊂ One on One

Este modo te permite ir tú sólo contra la máquina en modo Brawl (sin referee), contra un amigo o buscar el campeonato; si escoges esta última opción tendrás que enfrentarte a los otros 11 luchadores en camino a la victoria, como te podrás dar cuenta este es el más sencillo de los 4 eventos. ➲



THE NARCISSIST

RANDY SAVAGE

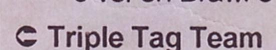


⊂ Tag Team

En esta opción tú podrás formar tu equipo de 2 luchadores, así si uno es muy golpeado puede entrar el otro al relevo, esta opción permite también realizar algunas "jugadillas sucias" en contra del luchador que se acerque a la esquina contraria. Aquí pueden competir 1 ó 2 jugadores ya sea en equipo o vs. en Brawl o campeonato. ➲



BRET HART
4
THE NARCISSIST
3



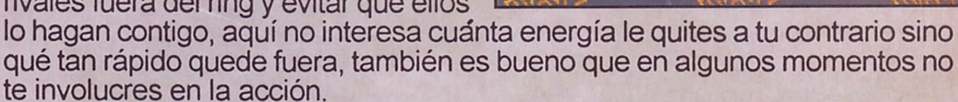
⊂ Triple Tag Team

Esta opción no es muy diferente a Tag Team, aquí puedes escoger a 3 y las únicas opciones de pelea son a una caída o Brawl para 1 ó 2 jugadores en modo vs.



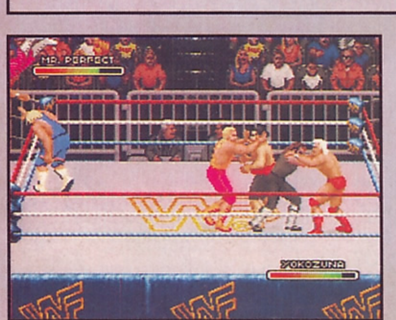
Royal Rumble ➲

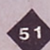
Esta sí que es una gran batalla campal donde participan los 12 luchadores, aquí el chiste es sacar a todos tus rivales fuera del ring y evitar que ellos



lo hagan contigo, aquí no interesa cuánta energía le quites a tu contrario sino qué tan rápido quede fuera, también es bueno que en algunos momentos no te involucres en la acción.

⊂ Royal Rumble contiene una gran variedad de peleadores (12, como ya te habíamos dicho) este es el perfil de cada uno.

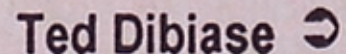




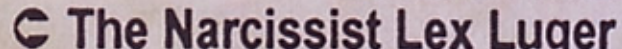




Randy Savage
Uno de los luchadores más experimentados de este circuito y varias veces campeón, él es un gran representante de la "buena lucha libre" su golpe especial es "Flying Elbow Smash".

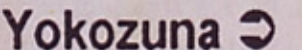


Ted Dibiase
Al igual que Randy, éste también es un gran veterano, aunque su apariencia es fina y elegante gusta de hacer algunas "rudezas", su golpe es especial, se ha convertido en la pesadilla de muchos luchadores: "Million Dollar Dream".



The Narcissist Lex Luger
Este vanidoso luchador atemoriza a sus contrincantes con su gran musculatura (él era un gran fisicoculturista) y toda la fuerza de su cuerpo la utiliza al desarrollar su golpe especial: "Running Forearm".





Yokozuna
Aunque este luchador haya nacido en Polinesia, su puro estilo de lucha japonesa combinada con el Sumo lo hacen peligroso; un factor del que se deben de cuidar sus rivales es cuando usa su peso a favor (casi 200 kilos); su golpe especial es el: "Banzai Drop".



Tatanka
Este luchador de origen indio muestra arriba del ring una gran técnica y furia al luchar; también (y haciéndole honor a su nombre de "Búfalo") es muy fuerte y gusta de hacer extrañas danzas cuando vence a sus rivales, su movimiento favorito es el "Reverse Slam".

Bret "Hit Man" Hart
Bret es un luchador muy hábil y rápido, capaz de vencer a los más fuertes con su gran inteligencia, este luchador de origen canadiense ya se ha hecho un lugar entre los grandes de la WWF; su golpe especial: "Sharp Shoter" es devastador.



The Undertaker
Un gran misterio envuelve el ring cuando sube el Undertaker; su gran cuerpo y apariencia fantasmagórica le dan respeto a este originario de Death Valley (¿Rally?) su movimiento especial "Tomb Stone" realmente cae como lápida sobre sus oponentes.

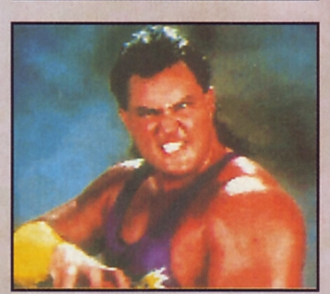
Mr. Perfect
Este luchador hace alarde de fuerza, habilidad y resistencia únicos, por eso escogió su sobrenombre; aunque un poco arrogante este luchador tiene una gran técnica difícil de igualar y para hacerle honor a su nombre el "Perfect Plex" es su movimiento maestro.



Razor Ramon
Un nativo de Florida pero de origen cubano, Razor Ramon es todo un atleta en el ring, con unas ganas increíbles de triunfar; todos los participantes respetan su fuerza y su movimiento "Razor Edge" que puede deshacer a cualquiera.

Shawn Michaels
Por su origen texano se comprende porque este luchador luce como un completo Cow Boy, quien lucha contra caballos y bestias salvajes para entrenar sus habilidades en la lucha libre; su movimiento especial quizá no es tan original pero si es muy efectivo: "Back Suplex".





Ric Flair
No te dejes engañar porque este luchador no es tan joven como los demás, su inigualable experiencia y fuerza lo hacen uno de los peleadores más difíciles a vencer y con una técnica completamente depurada, la cual demuestra en su movimiento especial "Figure 4 Leglock".

Crush
Este hombre posee una gran musculatura y un tamaño increíble, por lo que no es raro que de las Islas de Hawaii llegue a las filas de la WWF; para hacerle honor a su nombre este peleador gusta de romper los huesos de sus oponentes con sus propias manos, su movimiento especial es "Cranium Crunch".

Si tú jugaste Super WWF Wrestlemania verás muchos factores parecidos en este juego; los 16 megas de memoria que tiene sirven para meterte una gran cantidad de detalles, aunque no pocos se quedarán esperando más... un buen juego si te gusta la lucha libre.





SHADOWGATE

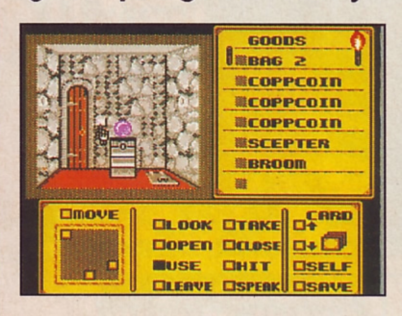
¿Cómo encuentro las gemas?

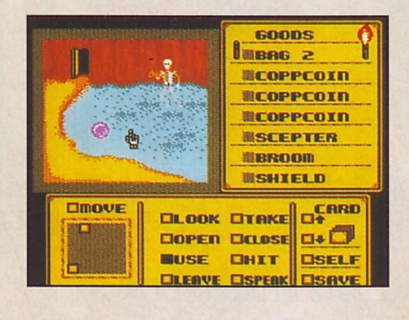
Para encontrarlas debes llegar al cuarto de la cascada, selecciona el comando "Move" y con la mano señala la línea negra que está junto a la cascada para entrar a una cueva; ahí adentro usa el comando "Hit" en la roca sobresaliente, con esto encontrarás una bolsa, usa en ella el comando "Open" para obtener las 3 gemas.





¿Qué pongo en el hoyo de la pared en el cuarto del pedestal?

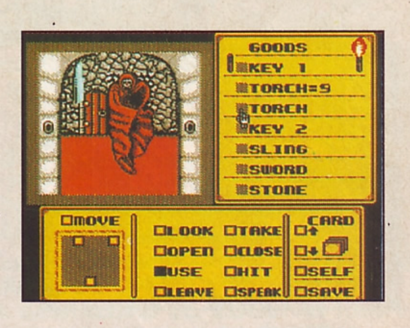




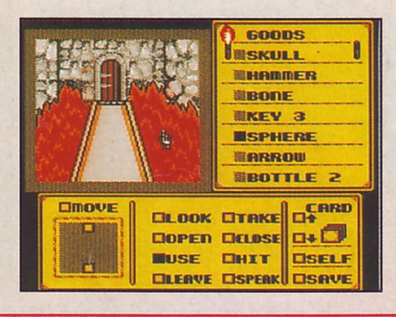
usa el comando "Use" en White Gem y ponlo en el hoyo; al hacerlo recibirás una pequeña esfera la cual puedes usar en el lago del esqueleto para tomar la llave 3; (no olvides usar una antorcha en el agua para llevarte la esfera) esta esfera también la usas en el cuarto en llamas.

¿Cómo paso a The Wraith?

Cuando llegues a este cuarto toma las 2 antorchas que están en los pedestales, una de ellas te la contará aparte; usa tu antorcha prendida en esta última y automáticamente Wraith desaparecerá.

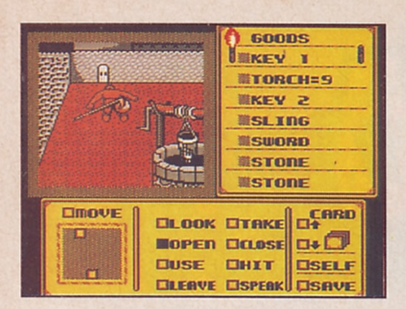






¿Cómo paso el cuarto en llamas?

Para poder permanecer en el cuarto debes utilizar "Cloak" (del cuarto de Wraith) con el comando "Use" en "Self"; una vez que estés adentro utiliza "Sphere" en las llamas.

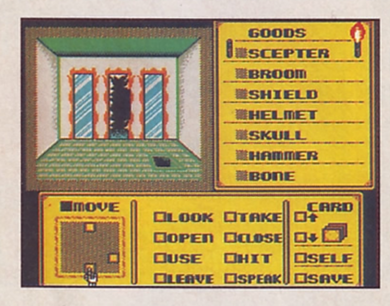


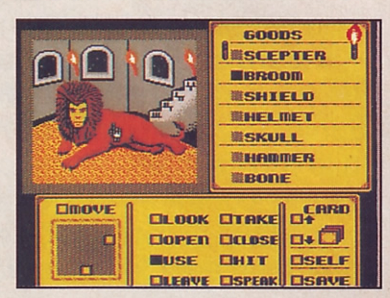


¿Cómo tomo la flauta?
Primero debes tomar el guante (Gauntlet) que está en el cuarto del cíclope, pon "Use" en donde indica la foto para hacer subir una cubeta, ábrela para así tomar el guante; entonces en el cuarto de la flauta, pon "Use" en el guante para así usarlo en "Self".

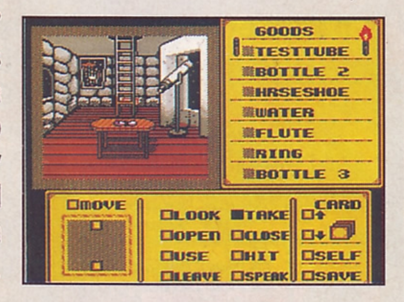
¿Cómo resuelvo los acertijos de Sphinx?
Realmente es muy difícil predecir que te va a preguntar, pero una gran pista para obtener la respuesta es usar cualquier cosa en Sphinx cuando te pregunte y al contestarle mal te mandará a cualquier otro cuarto del castillo (salva tu juego antes de contestarle) y entre las cosas que tomaste del cuarto al que te manda está la respuesta correcta, ya sólo es cuestión que recuerdes que tomaste en ese cuarto e intentes con todo.





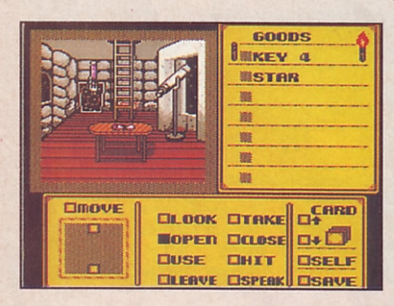


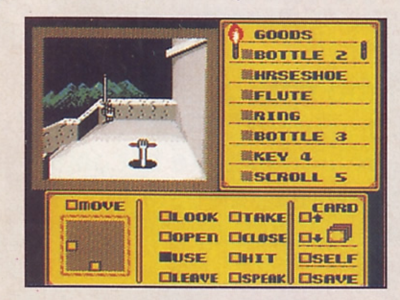
¿Cómo tomo el talismán?
Tomarlo no es difícil, lo difícil es deshacerse del guardián; para hacerlo debes ir al observatorio (un cuarto después de Sphinx) y tomar la estrella que está en el mapa; ya con la estrella ve y úsala en el guardián para eliminarlo.





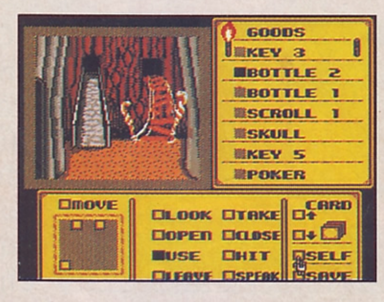
¿Donde está el Staff of Ages?
Necesitas seguir estos pasos para encontrar tan preciado objeto:

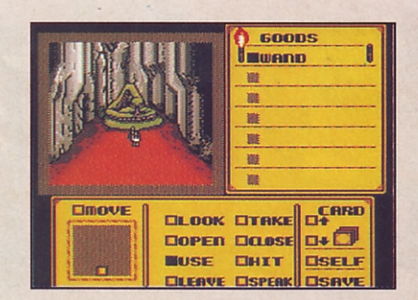




1.- Ir al observatorio y usar el comando "Open" en el mapa para revelar "Rod"; tómalo y...
2.- Dirígete al balcón y usa el "Rod" en el pequeño orificio del balcón, con eso hará que obtengas "Wand".

3.- Ya con "Wand" dirígete al cuarto de los puentes, ahí usa el (bottle 2 en "Self" y ve a la cueva del puente de madera.
4.- Ahí adentro encontrarás una gran serpiente, usa "Wand" en ella y así obtendrás el "Staff of Ages".



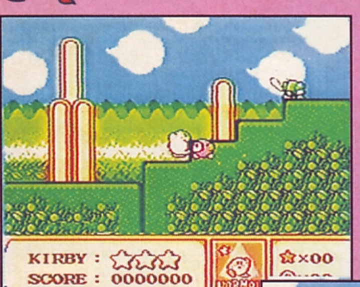


ESTE MES



KIRBY'S ADVENTURE (NES)

Por fin regresa uno de los personajes con más carisma que hayas conocido en mucho tiempo, después de su exitosa aparición en el Game Boy.



En esta segunda aventura de Kirby su misión es recuperar la fuente de los sueños ha caído en manos enemigas, su misión ahora es más difícil pero no hay problema, ya que Kirby cuenta ahora con más de 15 nuevas habilidades para luchar contra el enemigo en este increíble juego; velo y te convencerás que no mentimos.

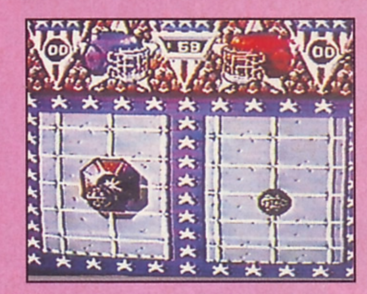




NINTENDO

AMERICAN GLADIATORS (SNES)

Ahora ya no te conformes con ver por T.V. a los gladiadores sino también participar en una gran variedad de eventos en los que sólo los más fuertes podrán sobrevivir y por si fuera poco también debes vencer a los gladiadores en tu camino a la victoria; un juego de mucha acción para 1 ó 2 jugadores.



GAMETEK

MECH WARRIORS (SNES)



Del popular juego de mesa ahora en Super NES; este juego no sólo simula estar en un Robot sino también te simula estar en el Siglo 31 con misiones desde fáciles hasta para expetos en estrategia. Puedes escoger entre 4 robots diferentes, Podros, Artillar, Reparar, vender y comprar tus robots, entra en la exitante sensación de luchar sobre tu robot y hacer que muerdan el polvo tus contrincantes.



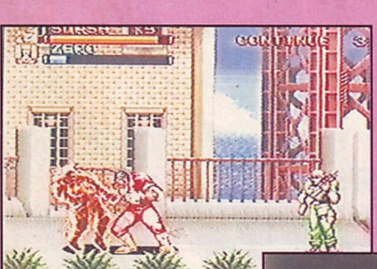


ACTIVISION



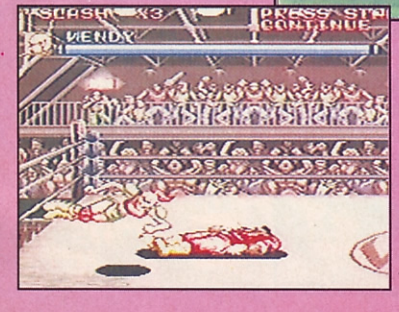
BRAWL BROTHERS (SNES)

Las calles de la ciudad por desgracia han recuperado su aspecto peligroso pues los vándalos se han agrupado y vienen por la venganza, pero tú no debes permitírselo;



Brawl Brothers es la secuela del famoso juego Rival Turf con muchas mejoras como que ahor apuedes elegir de entre 5 peleadores con más movimientos cada uno y tu misión es más larga, además de una notable mejoría en movilidad.





JALECO

¡Grandes Noticias y muchas Novedades!

¡LLEGO EL DIA "D"!



Horacio Nittoli, alma matter del evento, entrega uno de los premios.

El día amaneció con un sol radiante, los autos pasaban por la avenida Callao y se frenaban... era domingo por la mañana y un tumulto inusual alborotaba la zona. Desde los balcones vecinos, algunos curiosos observaban el amontonamiento, y hubo algunos que, hasta se acercaron para ver si podían entrar... No fue posible, a pesar de no estar el cartel de "No hay más localidades", en la sala no cabía nadie más. Los más atrasados tuvieron que conformarse con improvisar su butaca en los pasillos.

La multitud comenzó a impacientarse, los más grandes aplaudían, los pequeños sólo miraban asombrados.

De pronto el escenario se iluminó, nuestro héroe apareció junto con Dan y Gaby, los conductores de "Power Games" y todas las bonitas promotoras de la revista... Un silencio casi milagroso permitió comenzar el sorteo. Varios gorros, remeras, juegos, un Game Boy, un Nintendo y por último un Super NES tuvieron enseguida dueño.



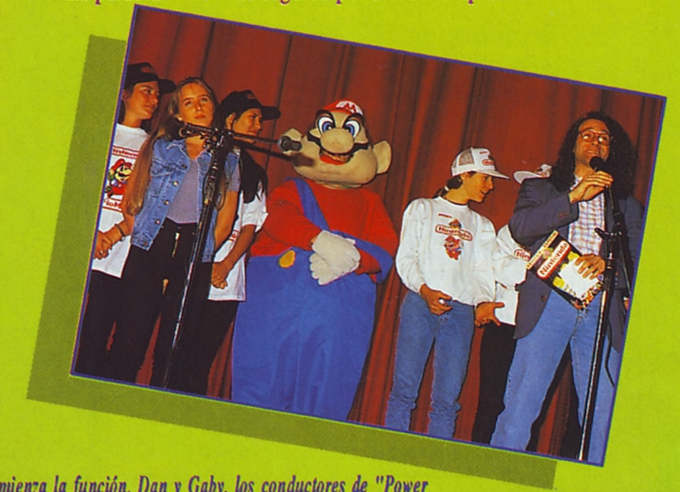
El Super NES, ya tiene dueño, Mario Bros. aplaude feliz.

Luego llegó el momento esperado, se apagaron las luces y en la pantalla apareció la película. "Super Mario Bros." Cuenta la historia de dos hermanos Mario, que trabajaban de plomeros en Brooklyn y que, por salvar a una joven, entran a otro mundo. Allí deben luchar contra enormes monstruos, bolas de fuego mortales y un diabólico rey lagarto con el fin de salvar a la chica que resultó ser nada menos que una princesa.

La palabra "End" fue seguida por un fuerte aplauso.

Las sonrisas de los chicos demostraban que el esfuerzo no había sido en vano. Así lo afirmó Sebastián a la salida: - "Super Mario Bros. está excelente, creo que la semana que viene la vengo a ver de nuevo". Por su parte, Florencia de solo cinco años dijo: - "Los carteles iban muy rápido, pero yo entendí todo, lástima que la princesa no se casó con Mario, hubiese sido lo mejor..."

Y, desde el tambor de la película, nuestros héroes sonreían contentos, no era para menos... ¡Ellos estaban felices, los chicos merecen un esfuerzo...!



Comienza la función, Dan y Gaby, los conductores de "Power Games" saludaban al público, revista Club Nintendo en mano.

¡Grandes Noticias y muchas Novedades!

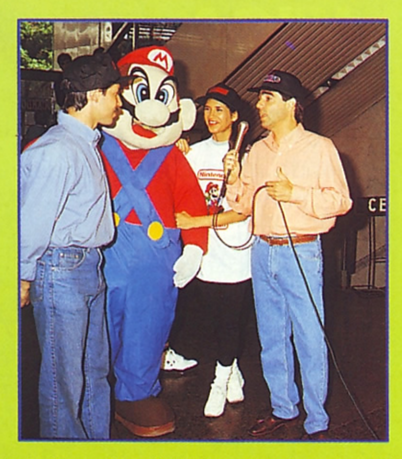
¡LA SUPER PRODUCCION DEL AÑO!

CLUB NINTENDO CON SUPER MARIO BROS.

Fue un fin de semana diferente para el mundo infantil de Buenos Aires... No era para menos, la revista Club Nintendo invitaba a todos los fanáticos de Super Mario Bros. al cine América para ver el pre-estreno de una película producida por Touchstone Pictures, titulada por supuesto, "Super Mario Bros." si bien la cita era a las 10:30 horas, desde mucho más temprano, una larga cola de chicos sonrientes y bastante inquietos, acompañados por sus papás, esperaba el momento en que los organizadores dieran la voz de aura.

En el hall del cine, Horacio Nittoli, responsable de tan importante evento, gorro en mano y sonrisa mediante dirigía a las promotoras que siguiendo las órdenes de su jefe, repartían revistas produciendo divertidos amontonamientos. Claro, nadie se quería quedar sin la publicación... y, con su simpatía habitual, Mario Bros en persona, saludaba cariñoso a todos aquellos que los miraban atónitos.

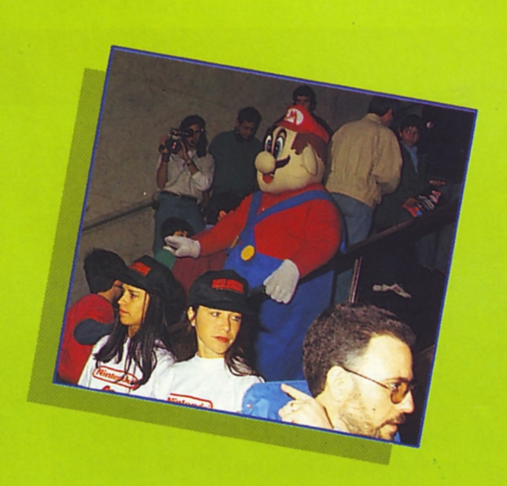
Por su parte, Marcelo Wollman, de Briones Argentina, los representantes exclusivos de nuestro querido Nintendo, dió una excelente demostración de los juegos, permitiendo a todos los fanáticos jugadores, no sólo aprender nuevas tácticas, si no que practicar un rato.



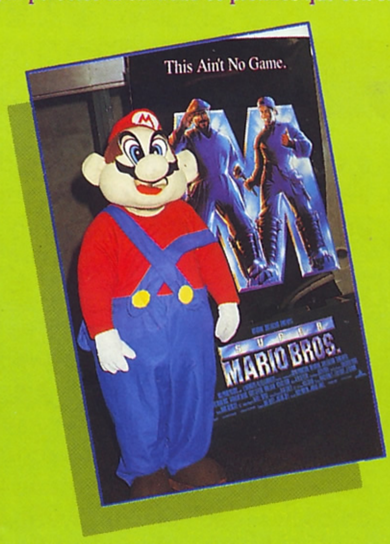
Mario Bros. y Marcelo Wollman de Briones Argentina entrevistados por uno de los responsables de "Power Games" antes de la función.

EL CAMINO HACIA "SUPER MARIO BROS."

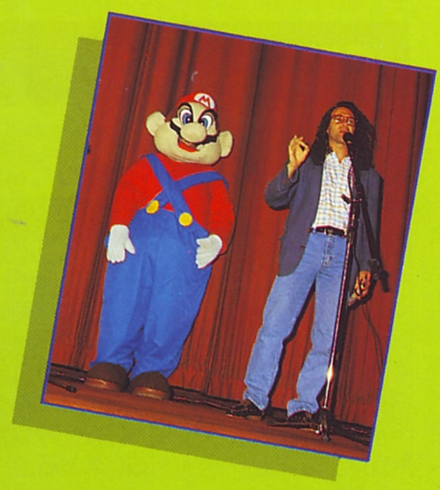
¿Cómo llegaron los chicos a la invitación? De la mano de la edición especial Club Nintendo S.O.S., allí había un cupón que se canjeaba por una entrada. Con ella podían entrar tres personas. Nada importó, ni los exámenes del colegio, ni la inclemencia del tiempo... ya que esa semana la lluvia se hizo notar en toda la ciudad. A la calle Perú 263, llegaron chicos de todas partes a pedir sus entradas, ¡Claro nadie quería quedarse sin las fantásticas aventuras de los superhéroes de Brooklyn, ni perderse la cantidad de premios que con ellas se rifaban.



Hubo tanta gente que fue necesario habilitar el Pullman, Mario Bros. sonríe contento.



El dúo infaltable: Mario Bros. y los héroes de la película.



Llegó el momento esperado para todos: desde el escenario comienza el sorteo.



VEGA

He terminado Street Fighter II Turbo con Vega pero no entiendo nada de lo que dice al final, pues está en inglés. ¿Me pueden ayudar?
CRISTIAN EDO. ESCOBAR
Bs. As., Argentina

Por supuesto, ya todos sabemos que este personaje es el más vanidoso de todos y su final así lo demuestra. Lo que dice, en resumen, es que la belleza física lo es todo, es la perfección, y es por eso que sólo alguién tan "bello" como él podía ganar el certamen de Street Fighter. Para colmo, también dice que el resto de los luchadores eran todos feos y horribles al lado de él y que por eso tuvo que destruirlos.
¡Que presumido! ¿No?

Max

S. MARIO WORLD

¿Que hay más allá de la puerta donde están los Reznor en Forest Fortress?
JOSE MARIA LORIENTE
Cap. Federal, Argentina

Eso es algo que muy pocos han podido averiguar, ya que cruzar volando el lago de lava después de la puerta de los Reznor es extramadamente difícil. Para volar, empieza a tomar vuelo desde el terreno de arriba, no el de abajo. Cuando se abra tu capa, debes presionar "Derecha" e "Izquierda" mucho más rápido de lo que haces generalmente. Si lo haces bien, tu recompensa será encontrar 9 vidas extra al final del camino y otra puerta para ingresar a Reznor.

Max

S. MARIO BROS. 1

¿Cómo paso la etapa 8-4 que parece un laberinto en Super Mario Bros 1?
GABRIEL VASQUEZ H.
Pta. Arenas, Chile

Tienes que seguir una secuencia para llegar a Bowser, por que si no te devolverás al comienzo de la etapa. Primero introdúcete en el tercer tubo el que está después de saltar una fosa. Luego cuando salgas en otra parte del castillo, avanza hasta el cuarto tubo, haz aparecer el bloque escondido e introdúcete en él. Cuando te encuentres con los peces voladores avanza hasta el tercer tubo y entra en él. De ahora en adelante sólo continua hasta encontrarte con Bowser.

Scott

CREADOR

CREADOR
Quiero saber quién es el verdadero creador de Mortal Kombat, ya que se supone que es Acclaim, pero en el juego dice "Sculptured Software" y en la caja sale "MidWay".
LENARDO ANDRES TRIPOLI
Bs. As., Argentina

¡Qué buena pregunta! Aunque tú eres uno de los pocos que nos ha preguntado esto, les voy a dar la respuesta a ti y a todos los amigos que puedan también estar confundidos. El asunto no se trata de saber quién es el verdadero creador o quién no lo es, ya que todos lo son. Te explico: Sculptered Software es quien programó el juego, digitalizó a los actores, etc. Midway fue quien, basándose en el programa, fabricó los chips y todo el hardware de Mortal Kombat, y es Acclaim quien al final se encarga de la promoción y distribución de los dos factores. Por lo tanto, todos aportan su grano de arena y, por por lo mismo, todos son sus creadores.

Max

RECUERDA SIEMPRE ESTAREMOS ATENTOS PARA CONTESTAR TUS DUDAS. ¡ESCRIBENOS!

MEGAS

¿Cuántos megas tienen los juegos Hiper Zone, Gradius 3 y Zelda 3 para Super NES?
EDUARDO E. CARDENAS / PEDRO J. C. / LEONARDO C.
Puerto Ordaz, Venezuela

Todos estos juegos por los que preguntas poseen cada uno 4 megas de capacidad, y Zelda además posee una batería que te permite guardar tu juego.
Tal vez te preguntes por qué tan poco. Por que estos juegos, como muchos otros fueron las primeras maravillas para Super Nintendo (1991).
Recordemos que el juego que más megas posee para Super NES hasta el momento es Street Fighter II Turbo, con 20 megabits, pero si esto te sorprendió, espera a ver lo se nos viene encima.

Fox

CARMEN SANDIEGO

He oido de un juego que se llama "Carmen Sandiego", me podrían dar alguna información sobre éste.
ITALO KUHN
Santiago, Chile

Bueno el nombre completo es Where in time is Carmen San Diego y corresponde al último lanzamiento de Hi Tech. En este cartucho tu eres un agente del futuro que viaja a través del tiempo para resolver diversos casos criminales de distintas epocas, y en cada época se hace cierta reseña histórica a modo educativo. Además el cartucho viene con una mini enciclopedia de regalo como apoyo y además tu seleccionas el idioma con el cual jugarás, entre los que se ecuentra el español.

Scott

JOYSTICK

Tengo entendido 'que Capcom sacó un joystick especial para Street Fighter. ¿Creen que Acclaim hará lo mismo para Mortal Kombat?
JORGE ANDRES BRUNO
Colombia

Francamente Acclaim aún no ha dado noticias sobre un control especial para Mortal Kombat, pero sin embargo el mundo de los controles ha dado grandes sorpresas, como el "Acclaim´s Dual Turbo", un par de controles de forma similar al control tradicional y con la gran característica de que son inalámbricos. Konami por su parte también se hizo notar con su excelente control infrarrojo "Konami´s Hyperbeam". Estos dos controles mencionados son sólo para tu Super NES.

Fox

HISTORIA

Me gustaría saber la historia de Goro y Shang Tsung de Mortal Kombat.
JAVIER MUÑOZ S
Santiago, Chile

...Hace muchísimos años un demoníaco peleador llamado Shang Tsung, ingresó al campenato de Mortal Kombat, éste tomaba la vida y el alma de sus oponentes, con un sólo fin: No envejecer y por lo tanto ser inmortal. Shang Tsung se mantuvo durante un largo período como campeón, hasta que un día fue vencido por un fabuloso guerrero guerrero llamado Kung Lao.
Años después Shang Tsung (con la imagen que todos conocemos), volvió acompañado con su discípulo nada de terrestre llamado Goro quién derrotó a Kung Lao, haciéndo retornar a su profesor a su antiguo puesto de "jefe". Hoy, 500 años después... Bueno la historia que ya todos saben. Este es un resumen de sus oscuras vidas.

Fox - Max

BATTLETOAD

¿Cómo hago aparecer dos jugadores en este juego de NES?
OTTO REY SANCHEZ
Trujillo, Perú

Sólo basta con presionar "Start", tanto en control 1 como en el 2, y de esta manera podrás disfrutar este juego con sus dos protagonistas. Siempre debes investigar a fondo todos los juegos, ya que no siempre todo está señalado en las opciones. ¡Te lo recomiendo!

Fox

AGRADECEMOS LAS CARTAS DE: AUGUSTO STANKIEWICZ - LEANDRO CHAPARRA - PABLO PESIC - JORGE RAMELLA - SANTIAGO M. BOMBA - AARON MATIAS COPENHAUGUEN - DAMIAN TENTORIO - PABLO ADRIAN JARA - MAXIMILIANO WALDEMA LIZARDO - SANTIAGO ALVAREZ - PABLO FERNANDEZ - ALEJANDRO HERNANDEZ - SEBASTIAN SANTUCHO - JULIO HERNANDARENA - DAVID DEBONIS - WALTER LAROSA - CHRISTIAN CASTELLANOS - RICARDO NOGUEROL - FEDERICO WIESEMANN - VICTOR GUELLER - GUILLERMO FERNANDEZ LOBBE - LEANDRO ROBLES - LUCAS FISZMAN - DIEGO BERLINGUIERI - FRANCISCO LEIMAN - ROBERTO RODRIGUEZ - PABLO PALAVECINO - GASTON TEJERA ALEMAN - EZEQUIEL CAPDEVILA - FEDERICO MENDEZ - IGNACIO IRAOLA - DARIO MASTELLONE - DAMIAN - FEDERICO RAFAELLI - PABLO BARETA - ANDRES PEREZ - MARIA AGUSTINA - IVAN OVIEDO - AGUSTIN SUAREZ - GABRIEL RAMIREZ - GASTON RUFAS - PATRICIO GARNICA - DANIEL ZALAZAR - CHRISTIAN CANTERO - ROBERTO GULLER - FEDERICO WESEMANN - FRANCO SUENG - IGNACIO IRAOLA - FRANCISCO LEIMAN - FERNANDO PREVOTEL - DIEGO ROLLE - GASTON FERNANDEZ - PABLO GARCIA FERRARI - JESICA BOSSI BERUTI - PABLO LUNGARZO - PATRICIO GARNICA - MARTIN DRAGICHEVICH - ROSAMEL M. GOMEZ - PABLO MAURE - LUCIANO RIVAS - PABLO ARROYO - NICOLAS ETEVENAUX - MARIANO RIVERO HAEDO - AGUSTIN DONDO - CARLOS P. AJAMIL - MARIANO D. ILLAN - MARIANO BILTES - SERGIO L. SAN MARTIN.

CLASIFICADOS



¡¡Ellos tienen el secreto!!









ULTIMOS TITULOS ALQUILER Y VENTA









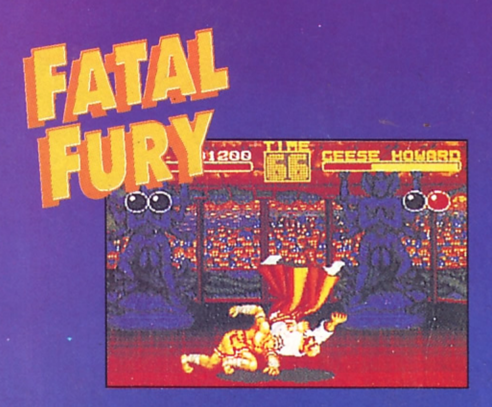




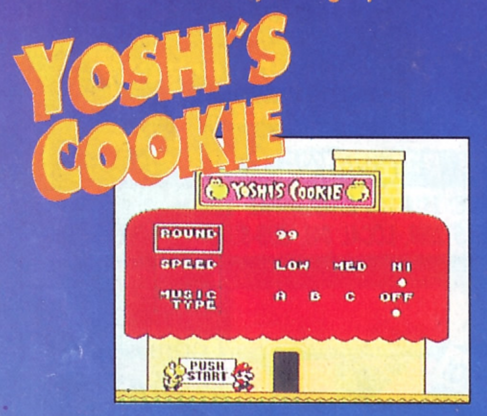



MARCONI 643 AVELLANEDA. TEL.: 201-3942 HORARIO: 09.00 A 13:00 Y DE 15:30 A 20:30 HS.
SABADOS: 09:00 A 13:00 Y DE 17:00 A 20:00 HS.

¡PREPARATE PARA LA ACCION!
PROXIMO NUMERO...



Los mejores golpes.

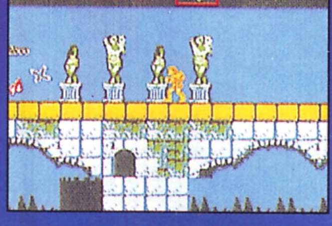


Galletas para jugar.

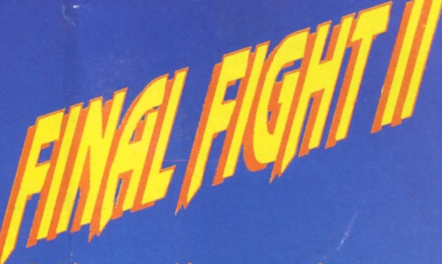


Acción y lucha para Game Boy.

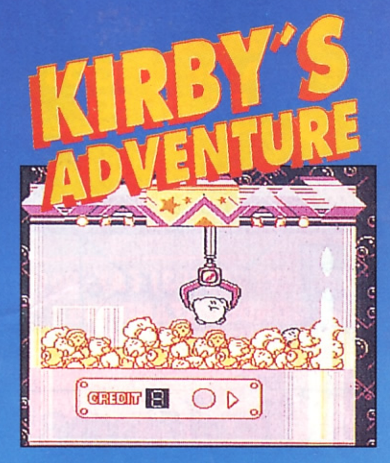




Los secretos que faltaban.



Quién es quién en este juego.



Sigue la acción en tu NES.



¡El secreto del poder!

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES

STAR FOX

Te sentirás dentro de la pantalla!

Star Fox de Super Nintendo, el primero con efectos tridimensionales!



Prepárate para enfrentar un nuevo desafío tecnológico: STAR FOX de Super Nintendo.

Gracias a la incorporación de un chip Super FX, la imagen la verás en tres dimensiones y te sentirás dentro de la pantalla. ¡Que te parece!. Esta es tu oportunidad para experimentar y vivir las mejores sensaciones en tercera dimensión.





LEO BURNETT

DISTRIBUIDORES OFICIALES:
Balbachian Gregorio Sergio CARTAN Entre Ríos 828 Victoria 2000 - Rosario • Brukman Hnos. S.A. BRUKMAN Corrientes 4678 1195 - Capital Federal • City Hogar CITY HOGAR / CASA AMERICA Rodeo 1060 1120 - Capital Federal • Claramunt Fernando DATA SERV Ramón Castro 1820-1636 - Olivos • Cadesa SUPERMERCADOS NORTE Cuyo 3323 1640 - Martínez • Chiaramonte José Miguel España 657 8324 - Cipolletti • Derra José Aníbal INTERNATIONAL SURPRISE Lavalle 35, Local 36 Galería Independencia • El Mundo del Juguete S.A. EL MUNDO DEL JUGUETE Florida 736 Capital Federal • Musimundo S.A. MUSIMUNDO Avda. del Campo 1560 1427 - Capital Federal • Mariani Victor FLIPPER GAMES Córdoba 955 2000 - Rosario • Matro S.A. DIXI. LAND Humberto Primero 2286 Capital Federal • Makro S.A. MAKRO Avda. Colón 3500 5000 - Córdoba • Pequeño Mundo S.A. EL PAIS DE LAS MARAVILLAS Rivadavia 6852 1406 - Capital Federal • Rodo Hogar RODO Boedo 1054 1239 - Capital Federal • Ribeiro SACIF RIBEIRO Padernera 435 5730 - Villa Mercedes • Rias Bajas S.R.L. San Martín 398 Comodoro Rivadavia • Vertice Musical S.A. VERTICE MUSICAL 25 de Mayo 25 5000 - Córdoba • Errol's S.A. ERROL'S Hipólito Yrigoyen 1528 1089 - Capital Federal • Exedra S.R.L. EL TALLER Jorge Newbery 1728 Capital Federal • Falabella S.A. FALABELLA Alfonsina Storni 165 Guaymallén • Ganim Eduardo CENTRO MUSICAL Quaglia 211 8400 - S.C. de Bariloche • Giocattoli S.A. EL DUENDE AZUL Viamonte 657, oficina 7 Capital Federal • Hipermercados Jumbo HIPERMERCADOS JUMBO Edison 2680 1640 - Martínez • Juguetería Colón SAIC JUGUETERIA COLON Avda. Santa Fe 1309 Capital Federal • J.A.F. S.A. PERIQUITA San Martín 3087 7600 - Mar del Plata • Autoservicio de José Rivas Brentana 271 8324 - Cipolletti • Varner Cialabrini y Otros SH San Martín 174 5000 - Córdoba. • Bit Game Club Florida 723 Capital Federal.